

隔月刊

毎号ディスク・マガジンが付録!!

本誌ラスト6。詳しくは本誌90ページを!!
今月も驚きの、ディスク容量限界に挑戦!! 楽しみいっぱい

ATTACK

サイキックウォー



CGクリエイターのコーナー

CGコンテスト

紙芝居&動画教室

新装開店リニューアル!

M・FANスクエア

国際化+同人地下工房+パソ通天国が合体

特別付録

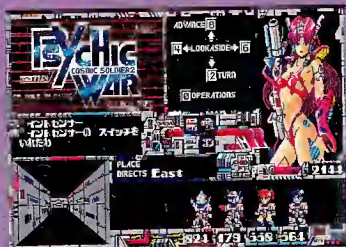
スーパー付録ディスク(2枚組)



「サイキックウォー」

超能力RPG。
美人アンドロイド
をパートナー
に戦うぞ!

美人でかわいいアンドロイドがパートナーのRPG。戦闘シーンは当時珍しいアクション。セリフのギャグも楽しい工画堂のゲーム。



「SIDEVIEW ATTACKERS」「ねこBASKE」他

プロ顔負け読者投稿ゲームは充実の11本!



ディスク★No.1

●ファンダム GAMES/『ねこBASKE』『SIDEVIEW ATTACKERS』『マスク狂時代BATTLE』『European Success』『WALLABY』『RAT』『贅沢 paint』『イグミのシッポ』『PATでJINDORI』他全11本 ●FM音楽館/オリジナル12曲 ●AVフォーラム/規定部門「夏に寄す」1本、自由部門6本 ●CGコンテスト/イラスト部門3本+ぬりえ1本+梅屋1本 ●ツール/グラフィックモードの変換ツール『SHU』

ディスク★No.2

●オールディーズ『サイキックウォー』 ●パソ天国/データベース『あちやの昆虫館』と専用自然画データ5本 ●MIDI/『μ・SIO』用データのオリジナル『黄昏の記憶』、『イース3』よりBASICプログラム2曲、<MIDI SPECIAL>フリーソフトウェアMSX2用標準MIDI Fileプレイヤー『PS Ver. 0.13』とMIDIインタフェイスの作成方法DOC ●紙芝居&動画教室/オリジナル1本+サンプル1本 ●ファンダム・サンプルプログラム/おもちゃのマシン語から4本

今月のMファンは少しリニューアルした。みんなから送られてくるハガキや手紙をできるだけ紹介するように欄外のスペースを使うことにした。また、パソ天や同人、国際化を今までのスクエアと合体させ、TAKERU情報のコーナーを新しくスタートさせた。お気に召してもらえただろうか。/オールディーズの『サイキックウォー』は工画堂スタジオさんの作品。当時はRPGに女の子が登場し、闘うシーンがアクション、舞台がSFチックと斬新で、とても楽しかったのでファンが多かったのだ。/ファンダムの『ねこBASKE』を始め、みんなで楽しめる作品が今月もいっぱい。

1994
OCTOBER

1980YEN

10

今月も驚きの、ディスク容量限界に挑戦!!

楽しみいっぱい

A close-up illustration of three anime-style female characters. They all have vibrant blue hair and large, expressive blue eyes. The character on the left has a gentle smile. The middle character has a more open-mouthed, joyful expression. The character on the right is also smiling broadly. They are all wearing light blue tops with white collars. The background is a soft, out-of-focus light blue.



18禁版パッケージ
好評発売中

赤粋の
タイトルは、
新登録
です。



FAN ATTACK

- 4 **サイキックウォー** (付録ディスク・オールティーズの攻略)
宇宙を舞台にした3DタイプRPG。MAP付きでゲームを解説

PROGRAM

- 27 **ファンダム**
熱血、興奮、エキサイトする対戦プレイゲームを含む全11作品
- 47 **ツール!**
グラフィックデータ変換ツール『SHU』
- 50 **スーパービギナーズ講座**
ページ切り換えを使う
- 52 **C[si:]**
第5回 ポインタについて
- 55 **おもちゃのマシン語**
第5回 走査線割り込みを効かす
- 58 **ファンダムスクラム** (第2回春夏優秀賞発表)
-
- 24 **BASICピクニック**
印刷された音声
- 62 **DOSの友**
MSX-DOS2の環境設定
- 68 **FM音楽館**
オリジナル12本
- 71 **MIDI三度笠**
作品の紹介&レベルアップのためのテクニック

- 8 **ほぼ梅麿のCGコンテスト**
100点オーバー3作品 / たくさんの投稿に感謝感謝〜♥

- 16 **紙芝居&動画教室**
初心者向け紙芝居講座: DATA文で紙芝居の流れをコントロール

- 19 **ゲームの職人**
第9回 広報の仕事の紹介

MSX・FANがよく使うマークや記述の解説

●媒体と音源について

ディスク

MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源) に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。

●対応機種について

MSX2/2+ MSX1以降で動くソフト

MSX2/2+ MSX2以降で動くソフト

MSX2+ MSX2+以降で動くソフト

ターボRでしか動かないソフト

●RAM、VRAMの容量について

MSX1の仕様ときは、RAM容量によって動いたり、動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2の一部はVRAMが64Kなので、その場合は注意が必要です。MSX2以降の機種は、VRAM128Kなので、あまり関係ありません。

本誌掲載および付録ディスクに収録した記事・写真・プログラム等の無断複写、複製、転載を禁じます。

※バックナンバーの在庫に関するお問い合わせは、1994年6-7月情報号より徳間書店インターメディア「販売部」(03-3578-0291)にお問い合わせください。

- 22 **AVフォーラム** 今回のお題「夏に寄す」

- 82 **M・FANスクエア**

- のぞき穴: ファンダム、同人
- 通り抜けできます: 伊忍道ほか
- GTフォーラム
- 対戦トーナメント第8回・ガマック!
- イラストコーナー
- 同人地下工房: 同人ハード
- internationalization: オランダMSXフェア
- SOFT SHOP TAKERU: TAKERU売れどころBEST10
- パソ通天国: ちかごろのネットワークカーのようす
- GM&V
- おはなしこんにちわっ

INFORMATION

- 64 **投稿応募要項** (投稿ありがとう/応募用紙)
- 90 **定期購読のお知らせ**

特別付録

- ★ **スーパー付録ディスク#28**

〈オールティーズ〉『サイキックウォー』

〈レギュラー〉パソ通天国/MIDI三度笠/ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ほぼ梅麿のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/FM音楽館/AVフォーラム/ツール/COVER CG GALLERY

- 85 **スーパー付録ディスクの使い方**

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいいさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは

FALLING/ホルスタイン渡辺

ワザとアンバランスな感じを出そうと思ったんですが失敗。落ち葉もなんかヘン。



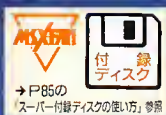
→ P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



宇宙を舞台にした3DタイプRPG

PSYCHIC COSMIC SOLDIER 2 WAR

MSX2の全盛期に発売された宇宙を駆けめぐるRPGだ。武器で戦うよりも己の超能力を使うといっためずらしいシステムが魅力だ。



工画堂スタジオ
販売完了

媒体	LD × 1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

*このスペックは1988年当時のもので、現在は販売していません。

サイキックウォー

帝国軍を壊滅せよ！

星暦3530年。銀河の覇者をもくろむ帝国軍は、KGD星域へ侵略を開始した。強大な艦隊を武器に、星域に永久隷属を迫ったのだ。しかし、KGD星域の主要3星同盟はこれを拒否。これにより、世にいう第1次星間戦争が勃発した。

3年半にわたる戦いは同盟側が破滅的被害を受けて終結した。KGD星域は帝国軍の支配のもと、屈辱の中での生活を余儀なくされた。しかし、水面下では

秘かにソルジャーたちの活動が動きはじめていた。

ソルジャーはパートナーのアンドロイドとともに敵基地へと向かい、超能力制御装置μ-80の処方ファイルを入手することに成功した。これにより、多くのソルジャーがμ-80の呪縛から解放され、超能力がよみがえった。よみがえったサイキック・ソルジャーたちは、力を合わせて帝国軍に立ち向かった。ソルジャーたちの放つサイキック・

パワーは絶大で、ついに帝国軍は撤退をした。このとき星暦3652年、約100年余にわたって続いた帝国軍の支配に終止符が打たれたのだ。

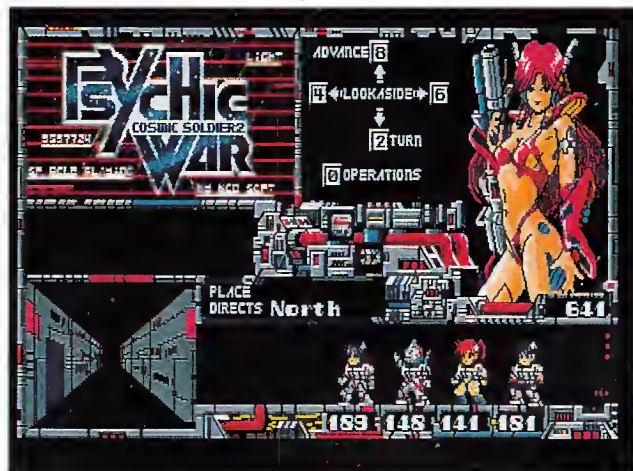
そして4年の月日が過ぎた…。帝国軍は母星系に撤退をしたものの、いまだ銀河の覇者たらしめる野望を棄てたわけではなかった。星暦3656年、帝国軍は対サイキック・ソルジャー用に、機械的にサイキックウェーブを作りだす装置を完成させた。

これにより、同盟軍と帝国軍のパワーバランスが帝国軍側に大きく傾いた。この事を知った同盟軍は緊急評議会を開き、全面戦争となる前に、敵軍勢力の中枢である人工惑星基地を爆破することを決定した。

そして今、1人のサイキック・ソルジャーがアンドロイドとともに中立ステーションへ降り立った。帝国軍を破滅させるという使命を果たすべく、戦え、サイキック・ソルジャー！



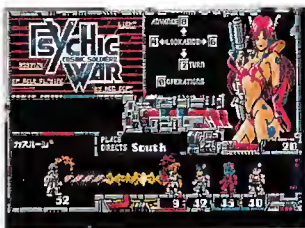
④前作「コスミックソルジャー」 残念ながら付録ディスクに収録する予定はないのだが……



④こちらは「サイキックウォー」だ。アンドロイドも前作と比べるとよくなっているよね

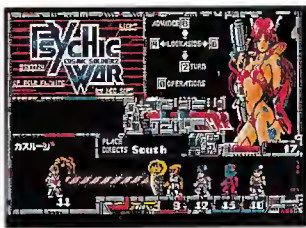
超能力を使って戦え！

『サイキックウォー』は1987年6月にPC-8801版で登場、MSX2ディスク版は翌年5月に発売された。この頃はMSX2全盛期で、各社からディスクドライブ付き低価格MSX2がリリースされていた。サイキックウォーはユーザーがMSX1からMSX2に移行していた頃のゲームだが、残念なことにアクションRPGの『イース』に人気を取られ、MSX界では知る人ぞ知るゲームになってしまった。今回はこのRPGを思いっきり楽しんでもらいたい。



④戦闘は超能力のぶつかり合いだ。自分の力が相手よりおとっていると当然負けてしまう

このゲームは3DダンジョンタイプのRPGだ。最大のウリは、なんといっても超能力を使ったリアルタイム戦闘シーン。武器も使うこともあるが、ほとんど超能力同士の戦いがメインとなる。主人公は最初ビームの能力しか持っていないので、冒険の行く先々で仲間を見つけ、新しい能力を持った人をパーティーに加えながら進めていくことになる。右の表はこのゲームで使われる超能力の一覧だ。仲間を見つけた時に参考にしてもらいたい。



④超能力パワーでシールドをはることもできる。相手のパワーが尽きるまで耐えてもいい

■超能力一覧

ビーム	プレイヤーが最初から持っているサイキック。敵を攻撃するときによく使う能力だ。
テレポート	戦闘中、敵から逃げ出すことができる。失敗するときもあるので注意が必要だ。
シールド	敵のビームを防ぐサイキック。ただし敵のサイキックパワーが強いとあまり意味がない。
サクショ	敵から受けたダメージを自分たちのサイキックパワーに変換することができる。
エンパス	仲間の体力を回復する能力だ。体力はそのキャラクタの最大値まで回復する。
デュブラスト	降参してきた敵に変身できるサイキック。ときには敵になりすまして情報を集めよう。
ハイパー	ビーム能力のパワーを増大させることができる。もちろん攻撃力がアップするぞ。
プレトメモリ	自分のいる位置を記憶する。プレトリフトを使うことで、この位置へジャンプできる。
プレトリフト	プレトメモリで記憶した場所へジャンプする能力だ。いわば瞬間移動。
メガシールド	シールドの数倍の防御力を持つ、耐久力の強いシールド。レベル12で誰でも覚えらる。
マグニファイ	謎の超能力。この超能力なしに帝国軍を壊滅させることは不可能といわれている。

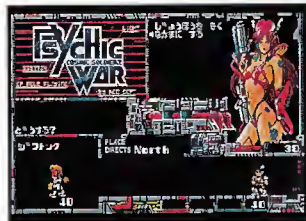
冒険へ出る前に……

冒険に出る前に、このゲームについての基本的な知識と進め方を身につけておこう。3DタイプのRPGなので、前号『フ

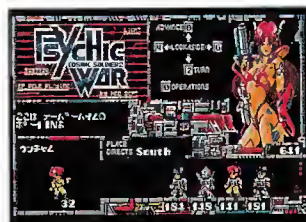
ックオニクス』の時に使った方眼紙などを用意しておけばなおグッド。なお、前半のMAPは次ページに掲載しているぞ。

はじめは仲間を集めよう

ゲームを始めた直後は、プレイヤーとアンドロイドの2人だけ。でも、アンドロイドはサイキック能力を持っていないので戦闘には参加しないのだ。彼女はデータの蓄積や暗号解読などを受け持つあなたのパートナー。だからこのまま2人で冒険すると、戦闘時、敵との力の差で全滅しちゃうぞ。そうならないように、まずは仲間を集めよう。1人でも仲間をふやせば、その人の持つサイキックパワーや能力がパーティーに備わるのだ。しかし、能力をもらうことはできないので、パーティーはその場所などに応じてどんどん入れかえていくほうがよいぞ。



④まずはその町にいる味方に話かけて仲間にして。サイキックパワーが上がるぞ



④ゲーム途中、味方に会ったらどんどん仲間を入れかえよう。体力よりも能力優先だ

スペースキーを押しながら移動する

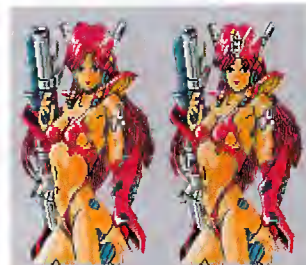
戦闘はリアルタイムなので、一瞬のかけ引きが勝負だ。味方と出会った場合なら攻撃はされないが、敵ならば即攻撃をしてくるので注意が必要だ。そこで敵基地内を歩くときなどは、つねに攻撃態勢をとりながら(スペースキーを押しながら)進むと、すぐ戦闘に入れてよいのだ。



④敵と出会うと画面が切りかわり即戦闘シーン。攻撃態勢をとっておけば先制攻撃できる

アンドロイドはあなたのパートナー

アンドロイドはアイテムやマップなどを持ってくれたり、パーティーひとりずつのステータスなどを表示してくれたりする。また、冒険中見つけたパーツを体にセットすることにより、暗号解読などもできるようになる。いわばゲームの進行上欠かせないので存在だ。アンドロイドはあなたのパートナーだから、泣かせないようにね。



④パーツをセットしてあげると、しっかりグラフィック表示もかわる。頭の上に注目

Mファンに
いいたい放題！

★ファンタムのゲームも悪くないのだが、やっぱりサブブラックオキスにハマってしまう。3DRPG好きなものね。私……このゲーム中古で買おうか迷っていたのだ。ふふ……。しばらくプレイして「あ、魔法がないや」と気づいた。RPGって魔法がないと十分におもしろくないですね。それが、気がついたら魔法はたくさん、CGはハデハデ、いろいろな要素をとりこんだのはいが、素朴なおもしろさを持つゲームがなくなってしまう。た。ぜひフアイヤクリスタルも収録してください。北海道 平松大樹(7歳)

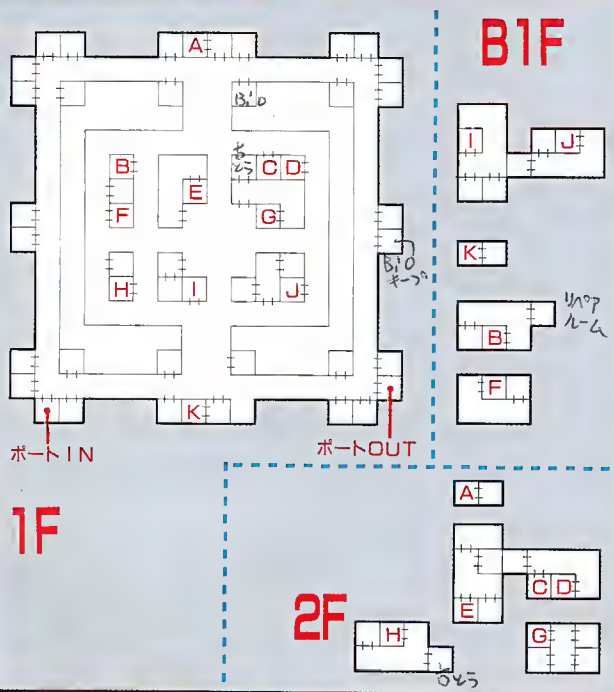
MFファンに
いいたい放題ノ

サイキックウォー前半MAP

ここでは前半行き交う星のMAPを紹介。MAP内に書かれた文字は、それぞれエレベータとしてつながっている。

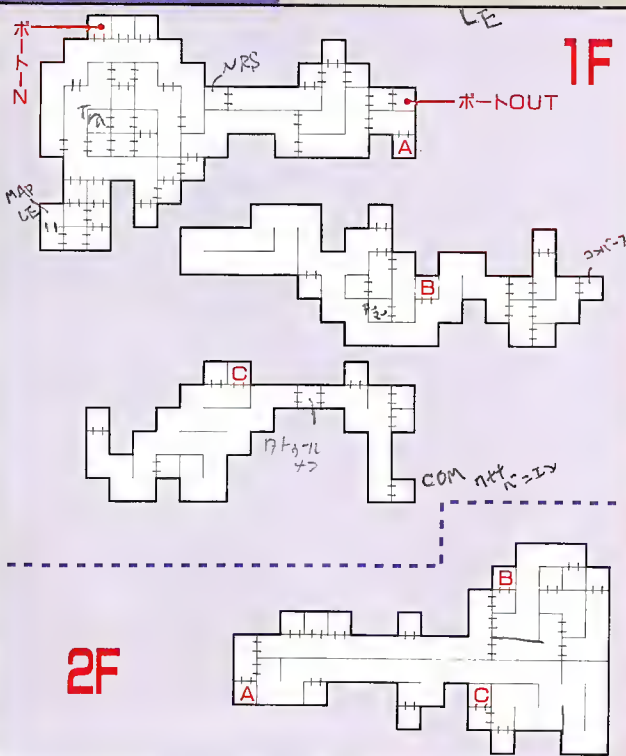
中立衛星ラムサ

ゲームをスタートした直後は、この町のポートIN前にいる。まずはここでレベルアップをしよう。



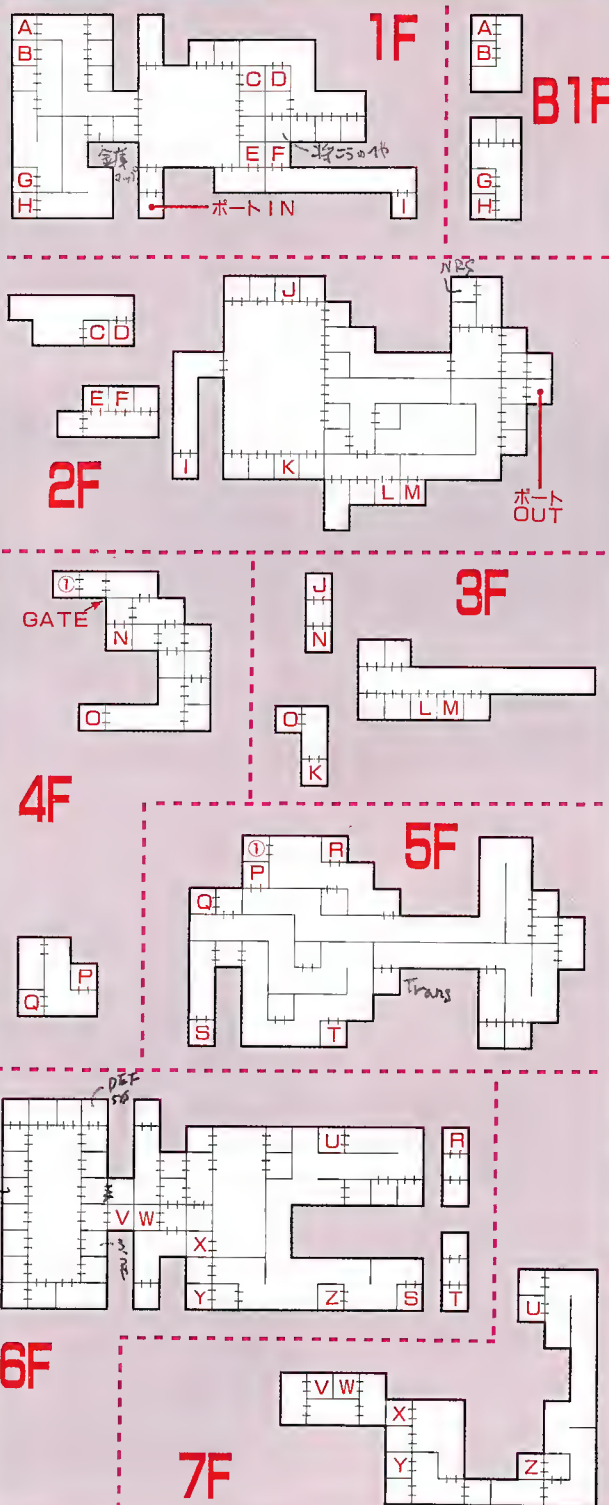
オーバーハイム星

MAP自体せまいものの、敵はかなり強くなる。自分の体力があぶなかったらラムサにもどろう。



イバニーズ星

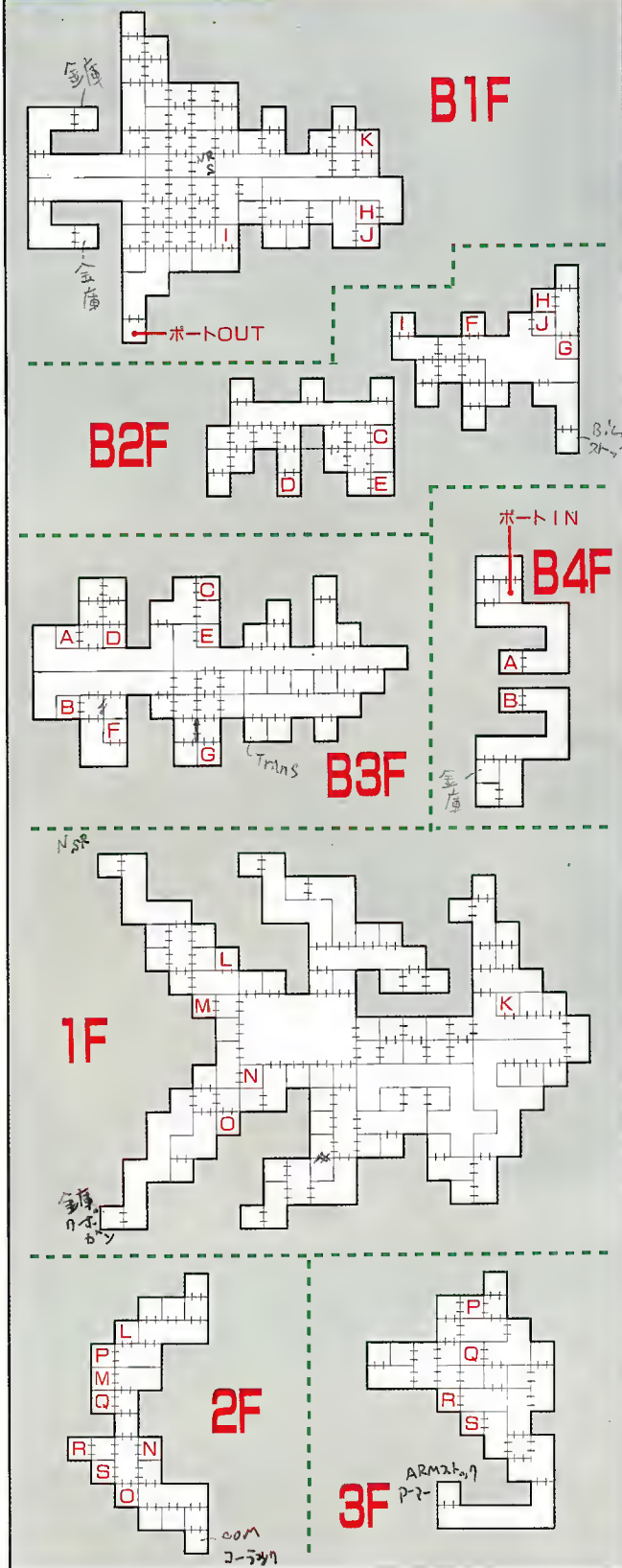
ポートINのある1階からポートOUTのある2階まではかなり距離があるので慎重に進もう。



※ 4階、5階の①は大エレベータでつながっています。

フォステックス星

ここはかなり広い星だ。その分、アイテムや情報
がたくさんある。ゆっくりすみずみまで歩こう。



あとは自分でMAPを作ろう

このページに載せたMAPは、
まだまだゲーム全体の3分の1
くらいにしかすぎない。この先
は、方眼紙などを利用して自分
でMAPを作っていこう。なお、
昔からのMファン読者ならば、

1988年4月号を見ると当時攻略
していたMAPがあるので参考
にするとよい。ちなみにこの号
はMファン編集部にはバック
ナンバーがないので、問い合わ
せには応じられない。

攻略のヒントだよ

★中立衛星ラムサ

スタート地点のあるこの星は、
敵と味方が行き交う中立衛星だ。
ここにはタダで体力を回復して
くれるB10ルームなどがあり、
はじめて来た場合だけ体力回復
アイテム「Yontry」をくれる。
さらに情報をくれる情報屋やア
ンドロイドにパーツをセットし
てくれるリペアルームなどもあ

るので、レベルを上げながら、
くまなく歩きまわろう。この星
からほかの星へ行くにはポート
OUTから出発する。



④体力回復をしてく
れるB10ルーム。
まずはYontry
をもらっておこう。
3個くれるぞ

★イバニーズ星

この星は防御が手薄で、敵も
そんなに強くない。中立衛星ラ
ムサでレベル2〜3まで上げた
らここにこよう。この星の4階
にはゲートがあり、このゲート
はパスワードを入力しないと開
かないようになっている。パス
ワードはゲーム中盤くらいでわ
かるので、その時またここへ戻

ってくることになる。なお、こ
の星にあるNRSルームを何回
も出たり入ったりすれば、Yon
tryが100個まで手に入るぞ。



④このゲートの先は
かなり敵がつよい。
開けるときは、それ
なりのレベルになっ
ていこう

★オーバーハイム星

この星にはウッチャムという
味方がいる。彼女はデュプラス
トのサイキックを持っている
(まれに持っていない人もい)
るので、出会ったら仲間にしよう。
そして、ある場所にはタトゥー
ルメンという強敵がいる。この
敵はふつうのサイキック攻撃は
きかないのだ。こいつはターボ

ガンで倒すことができるので、
フォステックス星でターボガン
とターボガン用のカートリッジ
を見つけてからこよう。



④卑怯すぎ。サイキックパワーがあたらない。
この敵にだけは絶対注意しよう

★フォステックス星

ゲーム前半でとっても重要な
星がここだ。この星をすみずみ
まで歩けば、かなりの情報やア
イテムが手に入る。ただし、金
庫や倉庫などは開け方に注意し
よう。むやみにサイキックパワ
ーでこじあげようすると、防
御システムが働いてシャッター
がおりてしまうぞ。開ける前は

セーブしておくのもよい。こ
の星ではターボガンやカートリ
ッジなどが手にはいるので、取
り忘れのないように。



④このコンピュータ
から暗号解読用のパ
ーツが出てくる。ラ
ムサ衛星でパーツを
セットしてもらおう

M
ファンに
いたい放
題!

「使えるように...」という話になると思うけど、それって、MSXじゃねえ(青森県/宇野耕生・28歳)★「MSXに未来はあるのか」とか、MSXがどうなるのか心配している人もいます。MSXの未来のために、Mファンも発行を続けてほ
うですが、ユーザーがいるかぎりだいじょうぶです。MSXはこのまま消えていくようなヤワな存在ではありません。そして、MSXを見捨てるべきではないと思います。MSXの未来のために、Mファンも発行を続けてほ
しいと思います。(東京都/MSX保護連合KANON・18歳)

ほぼ梅麿の

CGコンテスト

今年の夏は、去年の分を取りもどすかのような暑さでおじゃった。マロは夏休みに海へ行ってきたぞよ。前日の夜中に車で出発して、日がのぼる前に海に着くのでおじゃる。朝早いので人も少ないだろうと思いきや、意外にたくさんの人がいて驚いたぞよ。みんな海の夜景で涼んでいるのだ。そうそう、今回のCGコンテストでおじゃるが、いきなりお題の「夜景」は集まりが悪くてやめてしまったでおじゃる。とっても残念。（協力：ピッツー）

トビラアイデア



●兵庫県 ふうりん風(?) 歳。マロの前に描いた人魚に惚れたのか、再びリクエストされたでおじゃる。今回の人魚はいかかかな? 人魚といっても下半身がウロコだらけではないのだぞよ。きれいに、輝かしく描けば、美しい人魚が生まれるのでおじゃる。ところで、人魚は本当にいるのであろうか。きれいな海を見ると、そう思ってしまうマロ



→P85の
スーパー付録ディスクの使い方参照



投稿作品評価システム

ピッツーCGチームの5人が投稿CGを評価します。その中の優秀者には右の表に示した賞金・賞品がおくられます。

●イラスト部門……審査員が1人1～5点の5段階で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は5人×5点×5項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門は梅麿が独自に評価し、その中で上位3位内に入った人は右の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、3位内に入らなかった人でも本誌に掲載された人はMファンディスクが2枚おくられます。

●トビラアイデア……ハガキによるトビラアイデア。採用された人はMファンディスクが1枚おくられます。

部門別 賞金・賞品

イラスト部門

	100～125 POINTS	現金 1 万円
	80～99 POINTS	現金 3 千円
	60～79 POINTS	ディスク5枚

ぬりえ部門

	梅麿の イチオシ!	現金 5 千円
	梅麿の ニオシ!	現金 1 千円
	梅麿の サンオシ!	ディスク3枚

登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。最近リアルなCGにこだわる



のぐりろ 精神年齢4歳。たまにショックで24歳にもどる



Dr. S じつに冷静な人柄で、まるで将棋師みたいな人



とんがり 温厚な顔だったが、その評価は超辛口のアニキ



REI 新しい手法をほどこしたCGを愛すお姉さま

106

POINTS



木陰の涼しい感じが、きちんと伝わってくるぞよ。最近の学生の願いとは、昼寝だったマロね。SCREEN10ならではの色使いが独特でおじゃる。手前の鳥のボカシや猿の質感など、とてもうまく描かれているし、木のシワもいいマロ。ちゃんとまるみも表現できていて、くぼみも本物みたいでおじゃる。明暗もしっかり考えられているので、木洩れ日などいい効果を生んでいるマロよ。⑥

作者のコメント

見ていて眠りたくなる雰囲気、いいなと思ってます。所々雑な部分はこ勘弁を。明暗だけで全体を描いた後に着色して描きました。色バケする所は、RGBに手伝ってもらいました。あと、絵の背景に鹿みたいなのがいるのに気がつきましたか？ OUT-SETは最高です。作者の大羽さんに感謝！(岩手県/阿部くん)



学生の願い

岩手県/阿部くん(15歳) ⑥ OUT-SET S10



OUT-SETに人気高まる！

Mファン4-5月号で「ツール/」のコーナーに収録された「OUT-SET」。SCREEN10という、RGBとYJKの2つを合わせた特殊なスクリーンモードを使用する、グラフィックエディターでおじゃる。このスクリーンモードのしくみや操作を覚えるのは少々時間が必要でおじゃるが、いちど覚えればじつに使いやすいツールだぞよ。事実、最近のCGコンテ

ストにもそのツールを使った作品が多く寄せられているマロ。今回100点オーバーの「学生の願い」や、次ページにある「真夏の夜の夢」もOUT-SETを使った作品でおじゃる。

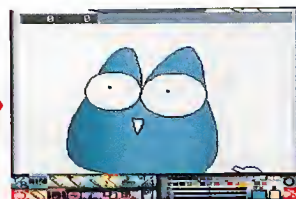
SCREEN10はSCREEN5と同じ256×212ドットの画面サイズでおじゃる。OUT-SETはSCREEN5のデータをそのままSCREEN10上でロードすることができるので、

まずはSCREEN5で原画を描いてから、色ぬりにOUT-SETを使うという人が多いぞよ。また、YJK特有のグラデーションをかけられる点と、問

題になる色バケはRGBでドット単位に修正ができるので、ある意味でSCREEN12よりもずっと小回りがきき、描きやすいといえるでおじゃろう。



⑤ SCREEN5で原画を描いて、そのままOUT-SETで読みこみをする



⑥ かんたんにグラデーションがかけられる。色をうまく使ってメリハリを出そう

CG NEWS LETTER グラフサウルスがTAKERUで発売中!!

さて、こちらはピッツァが誇るグラフィックツール『グラフサウルス』の宣伝でおじゃる。

最近のソフトショップでは、めっきりMSXのソフトが見かけられなくなっちゃったでおじゃる。グラフサウルスが欲しくても、ショップに置いていなくて買えないという人も出て、けっこう問い合わせがきていたのだ。

そこで、今回そういう人のために『グラフサウルスVer. 2.0』を、

全国のTAKERUに登録したぞよ。しかも値段は4800円。パッケージ版の定価の半値以下なのでおじゃる。

これはバージョンが2.0ということで、ユーティリティディスクにはインタレースエディタは入っていないのでおじゃる。でも、希望者には有償バージョンアップサービスをおこなっているので安心してたもれ。くわしくはTKAE RUでプリントされるマニュアル

を見てたもれよ。
いままで欲しくても買えなかつ



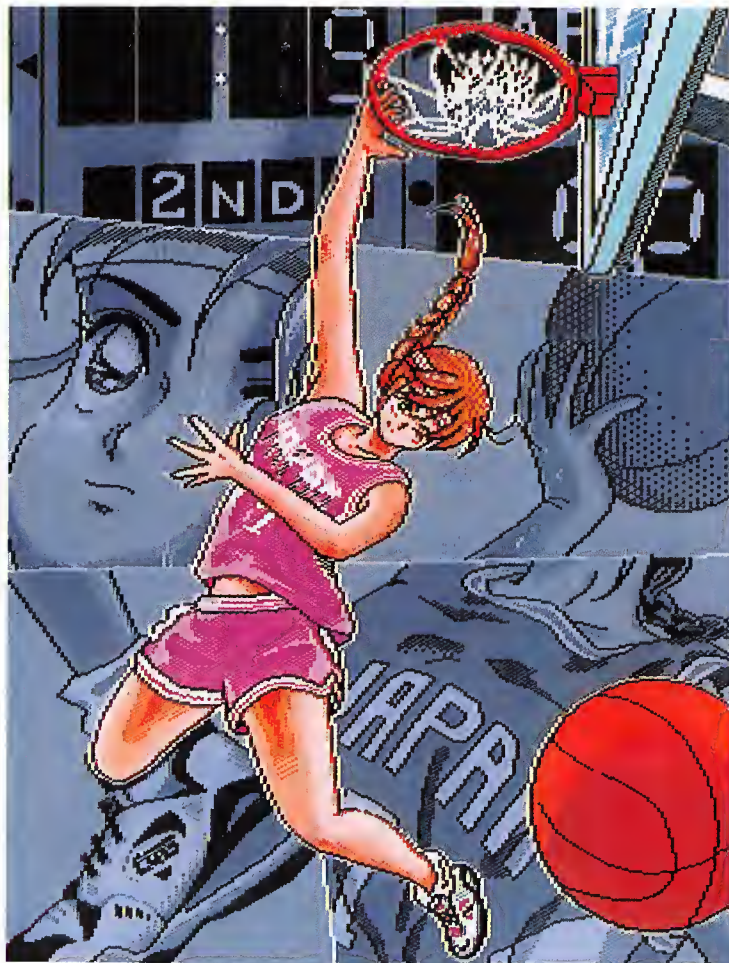
④ システムディスクはパッケージ版のバージョン2.1とかわらないのだ

た人、全国のTAKERUでお待ちしているぞよ！



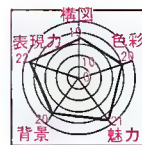
④ インタレースエディタは入っていないので欲しい人はバージョンアップをたのもう

広島県 IZUMI (21歳)
全日本・女子
P S7



102

POINTS



今、バスケットがはやっている！
かどうかは定かてはないが、あの
3on3を始め、昔よりは注目され
ているスポーツだ。この作品はバ
スケットの1コマをみごとに描い
た作品だ。キャラクタの動きをカ
メラでとらえたような「止め」ポ
ーズで表現しているのに注目。さら
に背景を見ればわかるように、各
キャラの動きの部分をコマ割りし
ているのもよい効果を生んでいる。

しかも中心のキャラクタを目立た
せるために、背景だけはモノクロにしているのがあなど
れないぞ。デッサンはいまいちもの足りない部分がある
が、この細かい表現効果は見習いたいものだ。②



②足や手、動きのある部分だけを描いているぞ

作者のコメント

NBAとか3on3とかで、最近けっこうメジャーになってきた
バスケットボールです。でもなんか人気の方向がちがう気がし
ませんか？ わが日本にも全日本ナショナルチームがあるんです。
いつか日本が世界と肩をならべる日を夢みて(?)おとどける
のがこの作品です。CGとしてのテクニックはこれといってあ
りません(初投稿です!)が、この絵にかけた情熱が(!?)きつと
みなさんの魂のリングに渾身のスラムダグをかますでしょう!!

(広島県 IZUMI)

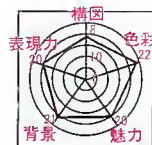
真夏の夜の夢

青森県 ささきたつや (22歳) ⑤ OUT-SET S10



101

POINTS



OUT-SETを使った作品です。背景
のボカシの処理がうまくて、思わずうっ
とりしてしまいます。星の光りの描き方
も見事です。RGBで描いた恐竜に、グ
ラデーションをかけてぬったという見本
になりそうですね。⑤

作者のコメント

絵を感情表現のひとつと考えてみましょう。
あなたが感じた様々な事、喜び、怒り、夢、
希望、憧れ、落胆、挫折、楽しい事、愛する
もの、何でも絵に描いてみましょう。その絵
はあなたの心の声になるでしょう。言葉が心
のすべてを伝えてくれるとは限りません。言
葉にならない心の声は、絵に描く事で色と形
を持って多くの人に伝える事ができるでしょ
う。

(青森県 ささきたつや)

ニヴルヘイム

京都府／セバスチャン(16歳) © S7

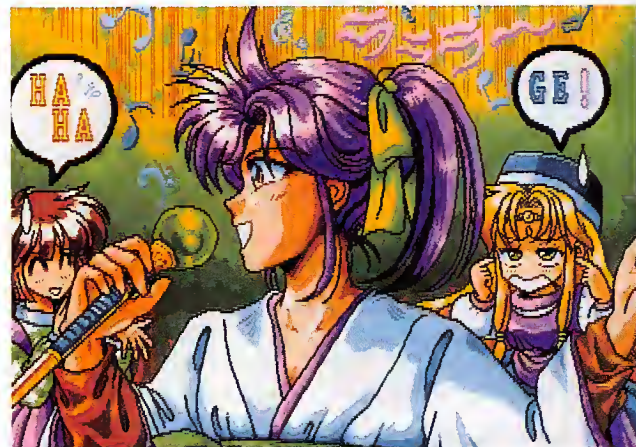


95
POINTS

背景にタイルをうまく置いて表現がされてるわね。でも光源が画面中央の太陽ならば、人物はもう少し暗っぽくしたほうがよかったかしら。けっきょくきれいだから許しちゃうけど。(R)

森の中の少女達～森の崩壊(//)～

鹿児島県／エスターナ(18歳) © S7

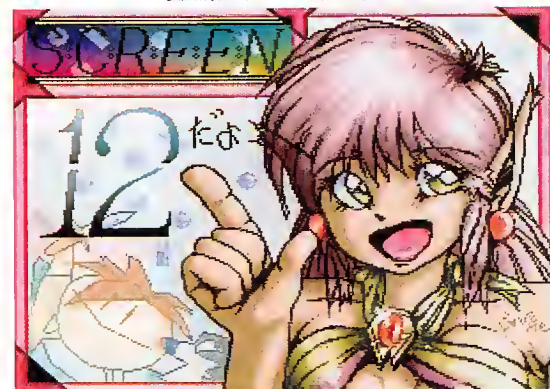


93
POINTS

装束を着て歌を歌うなら、なんとなく演歌でコブシをきかせているほうが熱いと思う私だ。背景の効果線と描き文字で、すばらしき歌声が披露されていると見た。絵の中でよかった。(2)

SCREEN12/

愛知県／サワッチ(21歳) © グラフ君2号 S12



90
POINTS

ガシガシと描かれたキャラクターにSCREEN EN12の色がベストマッチしてるね。絵柄も作者独特の絵で個性的だね。(R)

NATURAL MIND

神奈川県／築地琢郎(19歳) © S7



94
POINTS

CGの点描画はとっても根気がある作業だわな～ん。その苦労がみのって、とってもリアルに仕上がるのだよ～ん。モアイの質感がベリ～グッドなのら。お空もとってもきれいだあよ～ん。(2)

夏・木陰の微笑

東京都／とりボール(17歳) © S7



92
POINTS

これは来年のカレンダーでおじゃったか。パソコン通信とかでよくお目にする、CGカレンダーのようだよ。しかしこのアイドルっぽいポーズが……、う～ん、なんともたまらないマロよ。(R)

慈愛

福岡県／SORO(21歳) © S7



88
POINTS

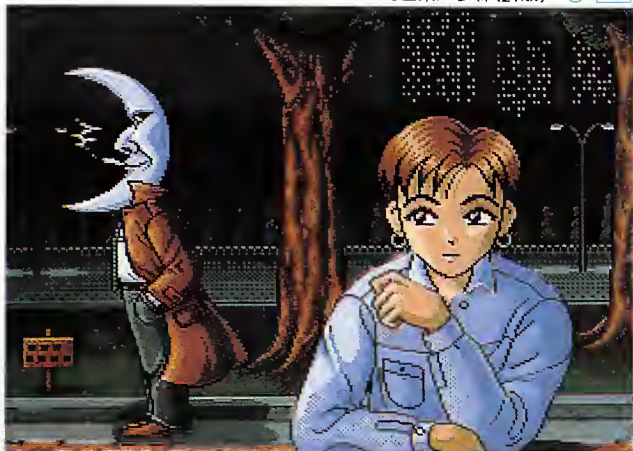
これも新しい表現が現れたわ。ちょっと前にやっていたシャッセというジュースのCMみたね。油絵的にも見えるわね。(R)

作者コメント

★PII●ニヴルヘイム／光りの方向に気がついたつもりですがどうでしょうか●NATURAL MIND／グラデーションはタイルを使わず、ドットをまばらに置いていきました●森の中の少女たち／サラ「私がヒロイン」 エスターナ「げっ、あんた超オンチね」 リュメット「あっあの～」●夏・木陰の微笑／今までCGはたくさん描いたけど完成は初めて●SCREEN12/／SCREEN12はとにかく手間がかかるものだと思いましたが●慈愛／けっこう凝りました

月男と…

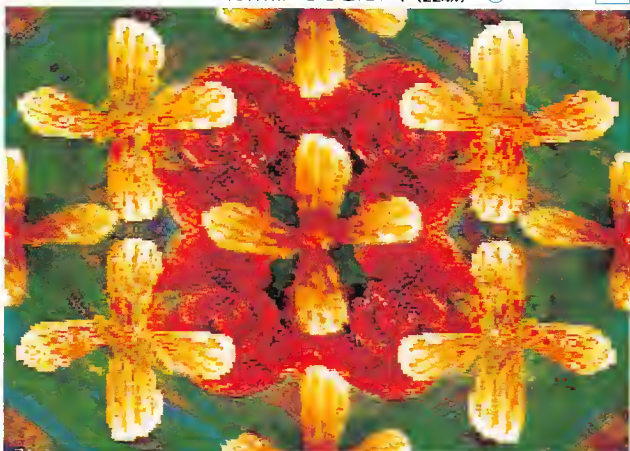
埼玉県／今森(21歳) ⑤ S5



87 POINTS SCREEN5でアニメっぽいぬり方でも、きっちりまとまっているので見ていて悪くない。黒い実線に色をおき、基本をしっかりおさえて描かれている。こういう作品けっこう好きだな。⑤

Flower Trip

青森県／ささきたつや(22歳) ⑤ SFX-P S8



83 POINTS 万華鏡みたいだじょ〜ん。絵を4分の1だけ描いてから、左右反転コピーで描かれているかな。でも、こまかく描かれているので、あんまりそういう風には見えないでし。⑤

千葉県／加瀬辰夫(24歳) ⑤ CG1 S7

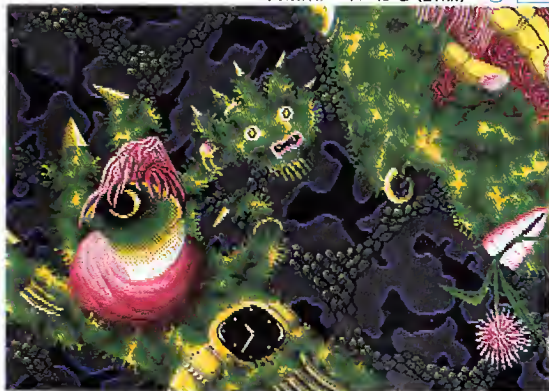


85 POINTS

浴衣の袖やシワに描かれている影、水面などの表現方法もおもしろいですね。また、キャラクターの一部だけが明るいのは、花火の光を受けているのですね。今年の夏はとて暑かったので、こういった夕涼みというのにあこがれてしまいます。⑤

GOLDEN WATCH

茨城県／くにはる(21歳) ⑤ S7



83 POINTS

バツと見るとなんだかよくわからないでおじやる。妖怪が金の時計をつけているところがなんかアンマッチでおいじゃるぞ。⑤

GOKIGILIS

福岡県／SORO(21歳) ⑤ S7



83 POINTS

なんかもったいないし、うまいんだけど、寂しいから。背景があるとすくなくった。⑤

千葉県／SABUROTA(20歳) ⑤ S5

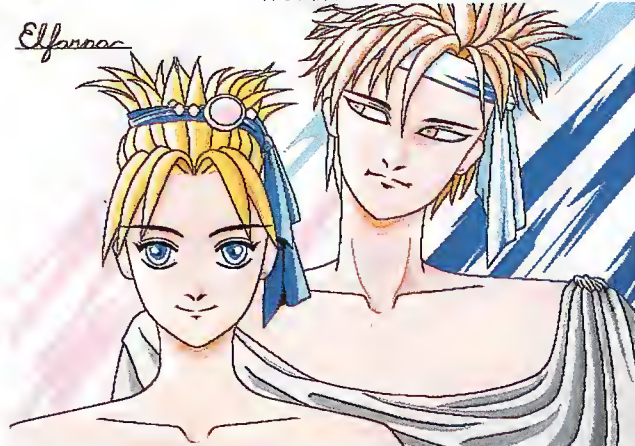
オレは見てる／



83 POINTS

おつと、これはまたリアルに描かれていますね。でも、背景の暗闇の色がちょっと足りていないようにうかがえます。このぶんならSCRENN8で描いてもよかったのでは？ それ以外はさほど気になる部分はありません。鳴き声が聞こえてきそうですよ。⑤

● テイルとカーナ(ELFARNAより) 神奈川県/K改めチームSS (G) (S7) (IN)



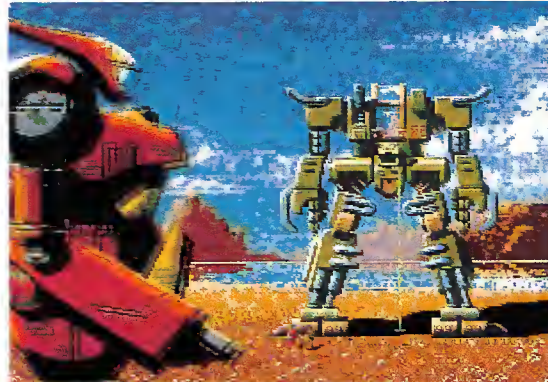
82 ファンダムゲームの『ELFARNA』のイメージCGだそうです。カラートーンを使って描いたように色の境界がきちんとしているので、全体的にすっきりさわやかにできていますね。(S)

● 男の生き方 神奈川県/和式便所(19歳) (G) (S7)



81 くすんだ色で、古さを出してほしかったでし。でも、こういった浮世絵風の絵をCGで表現するのもおもしろいによ〜ん。ああ、江戸前、江戸前、生ビール。いきだね〜え。(O)

● 停戦合意 青森県/ささきたつや(22歳) (C) SFX-P (S8)



76 ロボット人ですよ。手前のフレタ感じはフリーソフトウェア(SFX-P)のフレ効果を使って作りましたそう。(O)

● 勇者・魔王はどこですか? 東京都/意識下広告(16歳) (G) (S8)



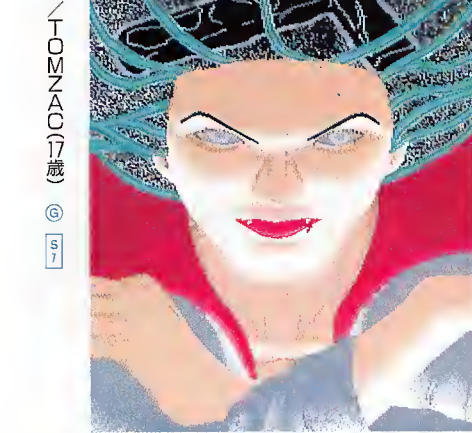
82 空がちょっと寂しいマロ。とぼけたキャラはグッド。背景に黒を入れなかったのが、とってもよい遠近感が出ているぞよ。もっとこまかくすれば、もっとよくなるでおじゃる。(O)

● 夢幻 北海道/ヤマモトタダタカ(16歳) (G) (S12)



81 この迫力ある表現はいいわ。背景のほうはアイデア次第でツールやハードのハンデをカバーできたわ。がんばって☆(O)

● 混沌 京都府/TOMZAC(17歳) (G) (S1)



75 りんかく線を鼻で引いていない分のつべりとした表現がされているとおじゃる。なんだかさわつてみたくなる顔でおじゃるな。きつとつるつるだよ。光源が下からきているのじやが、ちゃんと人の顔を研究して、影をきちんと作っているぞよ。迫力もあり。(O)

作者コメント

★P13 ●テイルとカーナ ELFARNAに感動して徐々に投稿しました。麻川さん、ぜひ続編を作ってください ●勇者・魔王はどこですか? /最初は気合を入れて描いたんですけど ●男の生き方 /こんな日本的な絵もいいと思いますがどうでしょう ●夢幻 /バックがさみしい。SCREEN12だからしかたがない ●停戦合意 /人間が小さすぎたかな。ビデオ出力だと何だかわかんねえかも ●混沌 /不気味なものを描きたかったが、全然不気味でないように見えてしまします

鹿児島県/エスタリーナ(18歳) G S8
よつこそ/南の島へ



75 POINTS
奥のセーラーカラーがちょっとヘンか。肩を上げているから、もう少し胸が見えてもいいだろう。キャラはよい。②

岐阜県/あおきなお(23歳) G S7
水妖の誕生



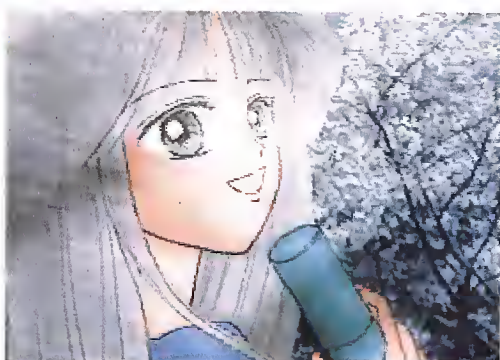
75 POINTS
水の表現はともうまいわ。でも、人物が胸のわりに幼児体型ね。女性の骨格や体つきを研究してみてね。⑧

大分県/ひのき倶楽部(21歳) G S12
枯れない花



75 POINTS
アイデアはいざよ。その下の膝はちょっとなげやりでむづかしい。もっと研究して、リアルに描いてたもれ。⑩

山形県/2匹の猫(20歳) G S12
卒業



75 POINTS
SCREEN12のわりに、キャラクターの色使いが立派です。瞳に合うようにきちんと描いてあげましょう。⑤

めりえ部門

最近のめり絵の投稿は、ちょっとパワー不足でおじゃる。このお題は来ると思っていたのでおじゃるがのう。したがって今回は、イチオシとニオシのみ発表でおじゃる。

さて、残念ながらMファンも

数えるところあと5号ということで、マロをはじめとするピッツCGチームの5人や、このページを担当してくれている編集部のあじも、みんなそろって涙しているでおじゃる。

そこで、この残り5回を貴重

に使い、みんなのやりたい事をやってみたいなあと思いたったのでおじゃる。このCGコンテストという誌面の場合でやってみよう。要望などがあれば「Mファン編集部・CGコンテストでアレやりたい」係まで意見を送っ

てほしいぞよ。そしてそれをなるべく多く、そして前向きに実現していきたいと思っているのでどんどん意見してたもれ。Mファンは読者参加のできる、この業界で数少ない雑誌でおじゃるから、とことんやろうぞよ。

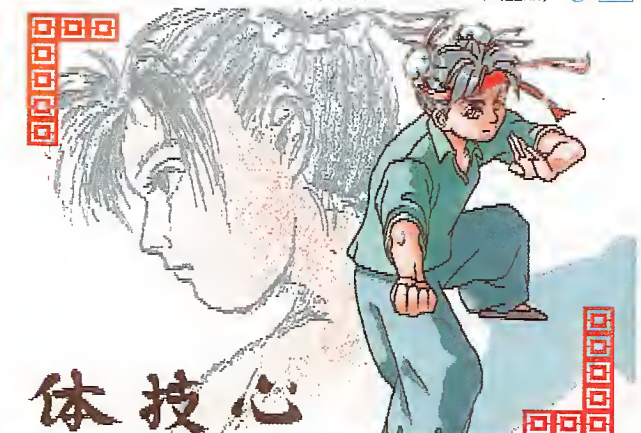
ANF~あにめていっくふあいた~
長野県/う〜森田(21歳) G S7



梅麿のイチオシ!

アニメチックなセルめりになっているぞよ。ただし、ふつうにめりただけではこうはならないぞよ。こんなにきれに見えるのは、主線がしっかりジャギー消しをされているからでおじゃる。⑥

心・技・体
青森県/ささきたつや(22歳) G S7



梅麿のニオシ!

ちょっとアレンジがされていて、本場の中国風に描かれているでおじゃる。かなり意識して描いたと見られるこの洋服、模様、はては線のタッチまで、作者の研究熱心がうかがえるぞよ。⑩

NOW ON SALE!

ほぼ梅磨のCGコレクション2

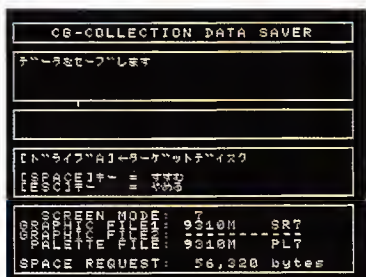
収録作品は93年1月号から93年10-11月号までの
80POINT以上獲得した作品、全98作品！ 例
の簡易メニューに、今回新しくデータセーバーを
つけて、全国のTAKERUで好評発売中なのだ!!

新機能! データセーバーがついた

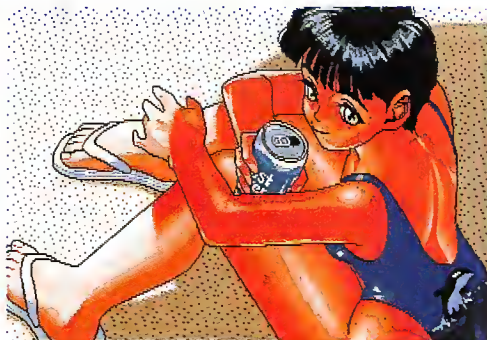
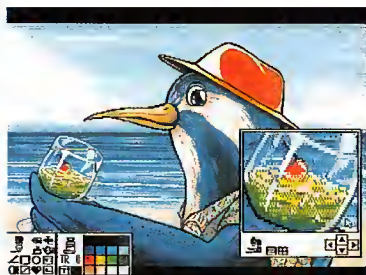
この機能は、MAG形式で収録されて
いるデータをグラフィサウルのデータ形
式に変換するという便利機能で、おしゃる



メニューでCGを表示させた状態から
SELECTキーをおすだけ。データセ
ーバーが起動するので、それ以降、



ほら、このようにグラフィサウル上で
読める読める。この機能はCGコレクシ
ョンのディスクにも対応してるのだ!



梅磨
描きおろし
CGもある
ぞよ!

投稿からも
全98作品
収録!



全国のTAKERUで好評発売中!!

MSX2, MSX R 2DD4枚組 価格 4,000円

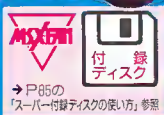
企画/開発: 徳間書店インターメディア(株)

MSX・FAN編集部 ☎03-3431-1627

発売: エクシング(株)TAKERU事務局 ☎052-824-2493

紙芝居&動画教室

今月のPOINT DATA文で紙芝居をコントロールする



マイクロキャビン
中津泰彦

今回は、前々回、前回の授業でやった、紙芝居と電光掲示板を組み合わせて、さらに自然なビジュアルシーンを目指します。とくに紙芝居をコントロールするDATA文に注目してください。

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発部部長。MSX2の「サック」でデビュー。以後「FRAY」、「影都市」などを手がけたプログラマー&ゲームデザイナー。最近では3D0のゲーム開発にも着手して多忙な毎日を送っている。キャビンではMSXにこの人ありといわれるほどMSXとの付き合いが深い。

紙芝居に電光掲示板を組み合わせる

こんにちは。3D0のゲームソフトの開発が終って間もないのにすでに、めっちゃくちゃ忙しいというハイな状態になっている中津です。

今回の講義に入る前にまず、おさらいをしておきます。

前々回は絵と文字だけの紙芝居を題材に、グラフィックに文字を表示するしくみ、READ~DATA文でCGデータの座標を管理するテクニックを覚えしました。

前回は電光掲示板を題材に、一歩進んだ文字表示のテクニックとDATA文の便利さを紹介しました。

今回の紙芝居教室は、これらのテクニックをもとに、前々回の紙芝居をバージョンアップしてみましょう。前回取り上げた1文字ずつグラフィック文字を操作するテクニックとDATA文を使ってプログラムをコンパクトにまとめ上げることを行い

ます。

今回は、CGデータを含むほとんどのデータと紙芝居のコントロールをDATA文の形で記述しています。このため、データの形として非常にチェックしやすく、1画面に納まる見通しの良いデータとなりました。

DATA文で記述されたデータは、2つのブロックに分けて記述してあります。

1つはCGデータの場所を記述したもので、格納してある座標X、Yと画面のページ番号を定義します。

このように処理しデータを配列に読み込むと、各CGデータを番号で管理できるようになる

ので、物覚えの悪い人間としては非常に助かるのです。

もう1つのデータは、紙芝居の流れをコントロールするデータです。紙芝居のシナリオといってもいいでしょう。このデータの内訳は、表示するCGデータの番号、ウエイト(次の文字を表示するまでの待ち時間のこと)、表示するセリフという順番になっています。

紙芝居では、ウエイトによるセリフのスピードで感情や時間の流れを表現することも重要なテクニックとなりますので、今回は簡単ですが採用してみました。サークシリーズのビジュアルシーンのセリフも注意してみ

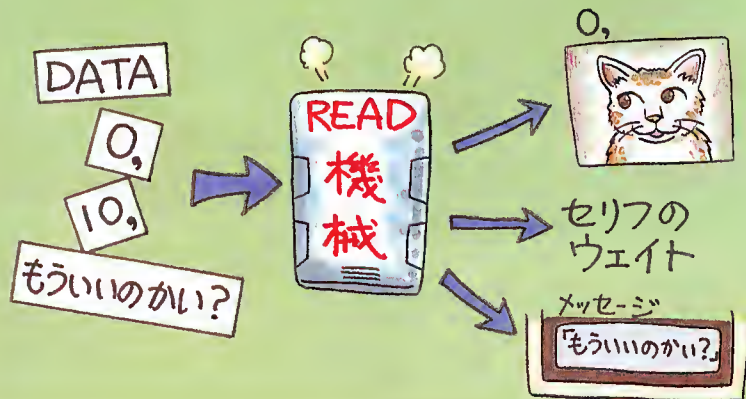
ると参考になるでしょう。

今回のように、DATA文はいろいろな形で、いろいろなデータを扱えます。ただのセリフにしても、表示開始位置、文字の色、大きさ、ウエイト、文字間隔などなど、さまざまな要素が考えられ、これらはやはりデータにしておくのです。

また、プログラムのなかで使っている変数がプログラムの処理に本当に必要なものなのか、それともたんなるデータなのかを見極めることがとても重要になってきます。そして、データはDATA文にまとめてしまうと、見やすく拡張も簡単なプログラムになります。

パラメータはすべてDATA文に

CGデータの番号もウエイトもセリフ本体もすべてDATA文のデータになっています。これを読み出すREAD文とその変数を工夫すれば、どんな処理にもDATA文を使うことができますよ。



①「星に願いを・パートII」です。前作の約2倍の長さで、タツフリ楽しめます。なんだかとんでもないオチか……

DATA文のデータ構造を工夫して

10~20 初期化。画面モードをスクリーン5にして、クリア
30~35 DIM文で配列を定義します。GX、GY、PGはCGデータを管理するものでそれぞれX、Yとページを格納します。DT、WT、CSは紙芝居のコントロールをするもので、CGデータ番号、ウエイト、セリフが入ります。CSは特別で、文字列を格納する配列です
40 グラフィック画面に#1のファイル番号で、グラフィック文字を出力可能にします
45~70 配列GX、GY、PGに行700からのCG管理データを読み込んで初期化します
80~110 配列DT、WT、CSに行800からの紙芝居データ(シナリオ)を読み込みます。データに-1がくれば終了です
120~140 ページ1にCGデータ1を読み込み、カラーパレッ

トを設定します
150~160 ページ2にCGデータ2を読み込みます
170 グラフィックの表示と処理ページを0に設定します。グラフィック文字を扱う場合、この設定を忘れないようにしましょう。そうしないと、バグの原因がわからず悩むことになります
200 ここからはメインのプログラムです
210 取り出すデータの番号Dを0にします
220~230 タイトルであるCGデータ4をサブルーチン(行500からのもの)で表示、行230はウエイトです
240 Dの示すデータを取り出して、GN、S\$, Wに格納します
250 GNが-1ならば、終了なので行300へ
260 表示サブルーチン(行500)

へ
270 Dを+1して次のデータを取り出す準備
280 行240に戻る
300 画面をクリア
310~320 グラフィック文字で、おしまいの表示
390~400 なにか押されたら終了
500 表示サブルーチン
510 GNの示すCGデータのX、Y座標を取り出します
520 文字を表示する部分をLINE文で塗り潰す。要するに、前に書いた文字を消します
530 CGデータを表示画面に転送します。CGデータは配列X、Yの座標と配列PGの示すページ番号の場所が転送元です
540 文字列の表示開始座標を設定します
550 1文字ずつ取り出して表示するため、FORループにな

っています。関数LENは、文字列の長さを返す関数です
560 1番目の1文字を取り出して、グラフィック画面に表示します
570 ウエイト値のW/60秒だけウエイトします
590~595 50/60秒ウエイト後、リターンします。次の場面に転換する間をとるものです
700~790 CGの座標、ページデータ
800~910 CGのデータ番号、ウエイト値、出力文字列です。最後の-1は、データの終了の意味です。データ数が可変の場合、このようにデータの最後を示すのも一つのテクニックです。

以上が今回のプログラムの説明です。次回では、また別な紙芝居の作り方を解説したいなと考えています。

SAMPLE10. BAS

```
10 DEFINT A-Z
20 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
30 DIM GX(8),GY(8),PG(8)
35 DIM DT(20),WT(20),CS(20)
40 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
45 RESTORE 700
50 FOR I=0 TO 7
60 READ GX(I),GY(I),PG(I)
70 NEXT
80 RESTORE 800
90 I=0
100 READ DT(I),WT(I),CS(I)
110 IF DT(I)<>-1 THEN I=I+1:GOTO 100
120 SET PAGE 0,1
130 BLOAD"ldata1.ge5",S
140 COLOR=RESTORE
150 SET PAGE 0,2
160 BLOAD"ldata2.ge5",S
170 SET PAGE 0,0
200 'めいんふろく
210 D=0
220 GN=4:S$="":GOSUB 500
230 IF TIME<200 THEN 230 ELSE TIME=0
240 GN=DT(D):S$=CS(D):W=WT(D)
250 IF GN=-1 THEN 300
260 GOSUB 500
270 D=D+1
280 GOTO 240
300 CLS
310 PSET (8*11,8*13)
320 PRINT #1,"お し ま い"
390 A$=INPUT$(1)
400 END
500 'ひょうしサブルーチン
```

```
510 X=GX(GN):Y=GY(GN)
520 LINE (0,8*20)-(255,199),0,BF
530 COPY (X,Y)-(X+127,Y+105),PG(GN) TO (64,50),0
540 PSET (8*7,8*20),0
550 FOR I=1 TO LEN(S$)
560 PRINT #1,MID$(S$,I,1);
570 IF TIME<W THEN 570 ELSE TIME=0
580 NEXT
590 IF TIME<50 THEN 590 ELSE TIME=0
595 RETURN
700 'さびょうデータ
710 ' x y page
720 DATA 000,000,1
730 DATA 128,000,1
740 DATA 000,106,1
750 DATA 128,106,1
760 DATA 000,000,2
770 DATA 128,000,2
780 DATA 000,106,2
790 DATA 128,106,2
800 'シナリオデータ
810 ' CG,wait,セリフ
820 DATA 0,10,あつ!なかれぼしだ!
830 DATA 3,15,どんな ねがいを かけたんだい。
840 DATA 1,15,うん。まにあわなかったの!
850 DATA 5,10,あつ!まただ! えっと!なんはしようかな?
860 DATA 3,15,もういいかい?
870 DATA 1,15,こゝめん。 もういちどたけね!
880 DATA 6,10,えっと どうしようかな。 あれ?
890 DATA 7,2,あつ! こっちにくる!!
900 DATA 2,2,うわああああ!!!
910 DATA -1,0,!
999 SAVE "sample10.bas",A
```

Mファンに
いいたい放題!

★今月号はファンダムでタイポグラフィで動かないものや、パソコンで動かないものがあつたので残念だった。ファンダムは画面も好きだけど、D部門やソールを入れてほしいです。オルディーズはあつた。富士山/中村秀一・18歳★ファンダムのみなさんおしるし!がよいです(最近疲れている)。あの短いプログラムであの楽しい動きは、驚きに値します。あれこそまさにファンダム(おもしろいけれど商品にはならない)。いろいろと苦しいことが多いですが、これからもがんばってきたい。(東京都/秋本 一郎・7歳)

AFTER SCHOOL

紙芝居倶楽部～投稿作品より～

【中津さんと僕】三重県/FIL-LY(16歳)
SCREEN5・4分の1画面サイズ

今回、またまた作品が減っちゃいました。シクシク。作品は引き続き募集しておりますので、どんどん送ってくださいね。

では、今回の採用作品です。三重県、ペンネームFIL-LYさんの作品「中津さんと僕」です。今月のサンプルプログラムと同様に、前々回の紙芝居をベースにした作品で、DATA文を使ったテクニックと、痛いところをついたセリフで採用となりました。

「はじめまして、初投稿です。」

～「中津さんと僕」ストーリー～

説明するほどの話ではありませんが、とりあえず。MSX版サーク3の発売を願いながらも買おうとしない1ユーザーに中津さんの怒りの一発が飛ぶといった感じですね。

ここで1つ中津さんへお願い。この作品を採用して下さい。それがダメならMSX版サーク3を発売して下さい。こんなわがままな僕の願い、聞いてくれたらうれしいな」

と、ということでMSXサーク3は、ごめんなさい!! としかいえませんが、PCエンジンのサーク3がNECより9月24日発売予定です。くわしくは、PCエンジンFAN(CM)などの雑誌をご覧ください。

改造されているポイントは、セリフがDATA文に格納されている点でしょう。ちょっとした改造ですが、プログラムを理解している事がうかがえます。

ただ、せっかくセリフをDATA文にしたのに、まだいくつかプログラムのとちゅうにもセリフが残っています。ぜひこれらのセリフも工夫してDATA文にまとめてみてください。

まず、行30でセリフ格納用の配列宣言の数値を変更。次に実際にセリフを配列に格納しているのが行80～行100のループなので、ここを少し変更します。そして行490のあとに新しくDATA文の行を追加するという要領です。

力のあるひとは、行220～行350の紙芝居表示のプログラムを、今月のサンプルを参考にまとめてみるのもいいでしょう。

内容も鋭い突っ込み思わず笑ってしまいました。じゃ、他の投稿もどしどしお待ちしております。よろしくね。



④これが中津さんの痛いところをついたセリフ。採用の決め手となったようだ



⑤6～7月号の「星に願いを」とグラフィックは同じだが、セリフやタイミングは工夫してある

ナカツサン、BAS

```

10 DEFINT A-Z
20 SCREEN 5:CLS
30 DIM GX(4),GY(4),C$(3)
40 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
50 FOR I=0 TO 3
60 READ GX(I),GY(I)
70 NEXT
80 FORN=0TO3
90 READC$(N)
100 NEXT
110 SET PAGE 0,1
120 BLOAD"a.ge5",S
130 COLOR=RESTORE
140 TIME=0
150 SET PAGE 0,0
160 'メインプログラム
170 CLS
180 PSET( 64 ,8*10 )
190 PRINT #1,"◆◆ なかつさん と ぽく ◆◆"
200 IF TIME<300 THEN 200 ELSE TIME=0
210 CLS
220 FORN=0TO1
230 'no.1,3
240 I=1:C$=C$(N)
250 GOSUB 500
260 'no.2,4
270 I=3:C$=C$(N+2)
280 GOSUB 500
290 NEXTN
300 'no.5
310 I=1:C$="うん。ともなち に かり!"
320 GOSUB 500
330 'no.6
340 I=2:C$="ゆるさーん!"
350 GOSUB 500
360 CLS
370 PSET(108,100)
380 PRINT#1,"お わ り"
390 AS=INPUT$(1)
400 END
410 'さきゅうてーた
420 DATA 0,0
430 DATA 128,0
440 DATA 0,106
450 DATA 128,106
460 DATA なかつさん!
470 DATA MSXでサーク3 たしてよ!
480 DATA なんた?
490 DATA てたら かう かい?
500 'ひょうしサフルーチン
510 X=GX(I):Y=GY(I)
520 LINE (0,8*20)-(255,199),0,BF
530 COPY (X,Y)-(X+127,Y+105),1 TO (64,50),0
540 PSET( 8*6,8*20 )
550 PRINT #1,C$
560 IF TIME<200 THEN 560 ELSE TIME=0
570 RETURN

```

中津さんとホームルーム

前回に引き続いてのマイクロキャビン情報コーナーだ。

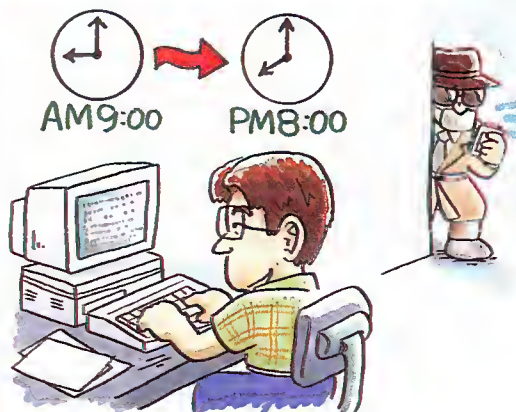
おまたせした。わたしは、私立探偵のギャブ・モブラード。某機関の要請で、中津の行動を調べている者である。2か月振りとなっていたが、最新のレポートをまとめたのでここに報告しようと思う。

さて、前回3Dポリゴンを応用した新しいSRPGを作っているという報告をしたが、その後さして目立った進展はしていない。連日仕事に励んでいるようだが、まだまだ形にはなっていないようだ。

わかっていることは、朝の9時ごろから夜の8時ごろまで仕事をしていること。世間のイメージよりは、意外と健全な日常を送っているらしいことだけである。

しかし、休日ははずの土曜日も仕事していたりと、ゲームを作ることはやはり、健全な日常生活を送るには無理があるようだ。

以上報告を終わる。次回こそは、その活動内容に深いメスを入れてみたいと思う(ザーッ)。



プロに聞く、ゲーム作りのヒント

第9回

ゲーム職人の

EAV編

ゲーム業界で活躍しているのは、ゲームクリエイターばかりではない。ときにはメーカーの職として、はたまたさにはメーカーの声として活躍する広報マンを紹介。ちょっと違ったゲーム業界が見えてくるかも

ゲームを売り込む職人、それは広報マン

ゲーム業界といえば、多くの人がまっさきに、ゲームデザイナーやプログラマーを思い浮かべるのではないだろうか。確かにゲームを作る人がいなければ、ゲーム業界は成り立たない。でも、ゲームを作り、ゲームが完成すれば、ハイそれで終わりというわけではない。出来たからには、そのゲームを売らなければ、ビジネスにならない。まあこれは当然。昔ならともかく、星の数ほどのタイトルを抱える今の業界事情では、おもしろければ即大ヒットというような図式は必ず通用しないだろうし、むしろ、せっかくおもしろいゲームでありながら、その存在を知られずに消えていくゲームだってある。そこで、ゲームの存在を多くの人に知らしめるために、宣伝が効果を発揮するというわけ。

ということで、今回はちょっ

と趣向を変えて、企画やプログラムなどのゲームクリエイターではなく、宣伝を生業とするいわば「宣伝の職人」広報マンを紹介してみようと思う。なにもゲーム業界だからといってみんながみんなプログラムを組んでいるわけではない。ゲームだってひとつのビジネスなのだから、自動車メーカーみたいに広報や営業の人たちがいたってなんら不思議はないでしょ？

ではどのメーカーの広報マンに取材しようかと考えた結果、パソコン、ゲーム機を含め、現在発売予定タイトル数は最多をほこるのではないかとと思われるエレクトロニック・アーツ・ピクチャー(以下頭文字をとってEAVとする)、そこの広報マンの谷本氏に話を伺うことにした。

取材当日、EAVのオフィスに伺ったときにはギリギリまで、電話応対に追われていてなんだ

今回の職人さん

EAV
(エレクトロニック・アーツ・ピクチャー)
谷本 敦氏



マーケティング課において広報・宣伝を担当。BM-PC版のパソコンソフトやメガドライブ、あるいは3DOなど同社のすべてのソフトを網羅。パソコン、ゲーム誌にも登場する名物広報マンとして活躍中

か忙しい谷本氏。興味本位でなんの電話だったのか聞いてみると、なんでも3DO用ソフトとして発売されるバイクレースゲーム「ロードラッシュ」をバイク専門誌で紹介してもらえな

いかということ、その関連のいろいろな編集部に当たっていたということ。

いきなり広報マンの仕事を目のあたりにし、取材が始まったのであった。

EAVはとっても元気な会社なのだ

エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)とはどんなメーカーか？なじみのない読者のために、ここで少し説明しておこう。

EAVはアメリカの大手ソフトメーカー、エレクトロニック・アーツ社(EA)とピクチャーエンタテインメント社の共同支援によって92年10月に設立。おもに、アメリカの人気ゲームを取り扱い、ゲーム中のメッセージ、マニュアルを日本語化し、パソコンやコンシューマ機などで精力的に販売している元気なメーカーなのである。ちなみに、今年は全部で約100タイトル

近くを売り出す予定とのこと。

次世代マシン3DOにおいても、ハード発売直後から積極的に参加。ここで画面写真を掲載している2

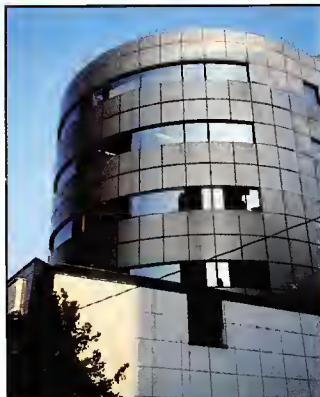


④バイクレースゲーム「ロードラッシュ」の画面写真。スピード感がたまらない

本の3DOソフトを含め、年末までに10本近くのラインアップを抱えている。これから見逃せないソフトメーカーのひとつなのだ。



⑤実写取り込みを使った3Dシューティングゲーム「ショックウェーブ」の画面写真



③渋谷区神宮前にあるEAVのオフィス。付近には神宮球場や明治公園がある

★毎号楽しく拝見しています。私は60歳までにワープロにもパソコンにも無縁でしたが、MSXを知って、定年後の楽しみにしたいと思いましたが、メジャーな機種は、仕事に使うのならともかく、楽しみにするにはあまりにもお金がかかりすぎます。ラジオやテレビ並に身近なものになってから、購入を考えてよいと思います。同人サークルのディスクマガジンの購読者には、小中学生も多いこのころ、やはり、MSXにはゲーム機にはない魅力があるのでしょう。貴誌のプログラム投稿関連さんのレベルは高く、新しいユーザーが登場するには何年もの努力が必要で、参考図書もほとんどなくなっており、私は貴誌が続くかぎり買い続け、勉強をしたいと思っ

広報はどんな仕事をするのだろう?

メーカーの顔として、ゲームを宣伝する広報マン。雑誌やテレビなどメディアとのやりとり、また広告の作成、さらにはイベント出演などなど。やるべきことがたくさんある。その仕事のすべてを紹介するのは難しいので、メディアとのやりとりをもとに広報の仕事のいろいろ紹介していこう。

メディアにもいろいろあるが、やはり多いのはゲーム雑誌。ゲームの新作があれば、どんなタイトルなのか、どんなジャンルなのか、どのマシンで発売されるのか。それらをまとめたリリースをゲーム雑誌に告知する。ゲーム雑誌は、より多くのゲ

ームの情報を必要とするから、谷本氏のデスクには、ゲーム雑誌の編集部からひっきりなしに電話がかかってくる。ゲームを誌面で紹介させてほしいと要望があれば、協力は惜しまない。ソフトのサンプル版(開発途中のバージョン)や、場合によっては制作資料や設定資料というのを貸し出すこともある。もちろん材料が多ければ多いほど、雑誌の編集側も紹介のしがいがあるというもの。このへんに広報としての売り込みの腕がかかってくる。

谷本氏「雑誌でそのゲームを大きく扱おうか否かは、最終的にはそのソフトの潜在的なおもし

ろさというのがありますけどね。それでも8ページになるか、それとも4ページ、2ページ、あるいは小さいスペースの紹介になるか、売り込んだぶんが誌面に反映されるということはありませんね」

また、ゲーム誌ばかりではない。前ページの「ロードラッシュ」もそうだったが、たとえばサッカーゲームならサッカーの専門誌とか、ゲームとは直接関係のない雑誌や一般誌にもゲームの紹介記事が載ることは多い。こんなときは、谷本氏のほうからゲームの紹介をお願いすることがあるという。このときの売り込みのコツを伺ってみると、

谷本氏「ダメモトというか、情報を掲載させていただくには、まずよろしく願いますって、頭を下げるんです。なんだかあたりまえのことですけど。魚心あれば水心あり、というか、誠心誠意つきあいを絶やさずにいれば、たとえ今回はダメでも次回につながるかな、と」

ちなみに、このようなゲーム雑誌以外で雑誌でゲームの紹介をお願いするときには、ゲーム雑誌にはない苦労もあるようで、谷本氏「ゲーム雑誌の人ならわかる言葉も、そうじゃない人になるといろいろ問題があるんですね。たとえば「横シュー(横スクロールシューティングの略)」

谷本氏、8月某日のスケジュール

いろいろと忙しい広報マン。ここでは、とある日の谷本氏の1日のスケジュールを追っかけてみることにしよう。

谷本氏の出社時間はいつもだいたい9:30~10:30の間。午前中は、各雑誌の紹介記事のチェックに追われることになる。本の発売前に各編集部から、谷本氏あてに記事が送られてくるのだ。この記

事のすべてに目を通し、記事として不適切なところはないかなどをチェックする。とくに発売前のゲームの紹介記事などは、サンプル版をもとに紹介記事が作られるから、完成版とはゲームの仕様も異なることもある。それだけに、細かいところまで念入りにチェックする必要がある。

午後にもなること、いろんなところから電話がひっきりなしにかかってくる。電話の対応に追われながらも、その合間をぬるように新作ゲームのサンプル版をプレイしたり、リリース用の資料を作成したり、あるいは広告やイベントの企画を練っていたりとさまざまな仕事をこなす。

出版社からの取材、あるいは雑誌に掲載するための広告の打合せなどの来客も多い。それらに対応することも大事な仕事。谷本氏の場合、来客は1日に2~3件ほどだとか。逆に谷本氏が雑誌の編集などに伺うことも何度かある。ただ、仕事の都合上、留守がちになってもいけないので、谷本氏の場合だと、週に1日は外に出ない日をもうけるようにスケジュールを調整しているとか。

なんだかんだで、会社を出るのはいつも22:00くらいと遅くなってしまふ。でも、谷本氏をたよりにする多くの人たちのために、明日も頑張るのであった。



取材を受けることも広報の仕事。広報の声イコールメーカーの声になるから、対応も慎重だ。



同社の新作ソフトをプレイする谷本氏。ゲームの内容を把握するためにも寸時を惜しまない。

タイムスケジュール

10:30	出社
	記事チェック
12:00	書類整理
13:00	昼休み
	電話対応
	資料発送
	テストプレイetc
16:00	ミーティング
17:00	取材対応
19:00	食事
20:00	書類作成
	テストプレイetc
22:00	退社

※このスケジュール表は、取材時のコメントをもとに編集部で作成したものです。

おつかれさまです



④雑誌掲載用に谷本氏が提供する資料の一部。自社で発売するすべてのソフトの資料を作成する

という言葉はさすがにわからない。ゲームの専門用語を誤解なく伝えるということが大変ですね」

話は戻るが、サンプル版のソフトをプレイすることも大切な仕事。仕事の合間にちょっとしたヒマがあれば、プレイにいそしむという。うらやましいなんて思う人もいるだろうけど。谷本氏「ゲームを紹介してもらうためにも、操作方法をはじめゲームのすみからすみまで、どんな質問がきても答えられるようになっておかないというフォローできないんです。最低でもエンディングを見るくらいまではプレイしてますよ」

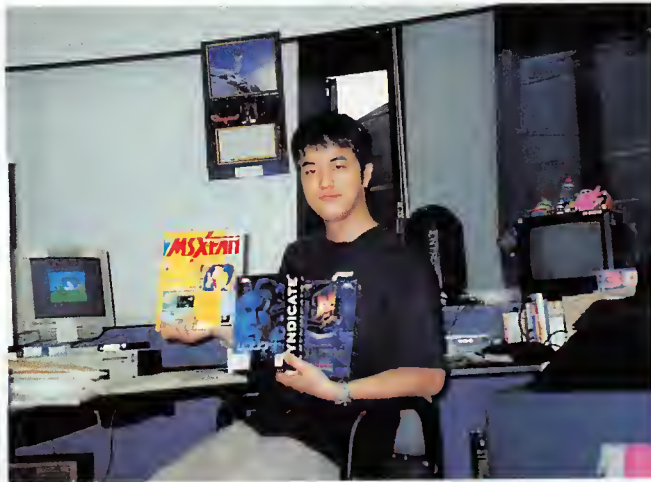
確かに谷本氏のゲームの腕はかなりのもので難しいシューティングゲームもホイホイこなしていた。そうそう、ゲーム大会など各種イベントに出演することも、ゲームの認知度を上げる

ためには欠かせない仕事。谷本氏の腕なら、いずれは、谷本名人とかいて登場したりして。まあ、冗談だけど。

広報マンがゲームをプレイする理由はほかにもある。サンプル版は何度もバージョンアップを重ねて、ゲームが完成していく。そのなかでゲームをやり込む広報の意見が反映されてもおかしくない。

谷本氏「けっこう口うるさいほうだと思いますよ。でも苦言を呈する人間がいなければゲームは良くなりません。だからガンガンいいますね。ただ、わが社の場合、すでに完成している海外のゲームを扱うことが多いですからね。これは直しようがない。頭の痛いところではあります」

とはいうものの、アメリカだと、まともにプレイしたらとてもクリアできないほどペラボウ



⑤取材後、サービス精神タップリに、Mファンと最新ソフトを持って撮影に応じてもらった

広報マンに求められる条件とは?

1. 常識、マナーをわきまえている
2. 自分というキャラクタを売り込める
3. 人好き、話好き
4. 話題が豊富
5. ゲームを客観的にみる目がある

に難しいゲームが好まれていたりする。さすがに、それをそのまま日本にもってくるわけにはいかないから、日本向けに難易度を下げたりすることはある。

最後に、今回のこのコーナーを読んで広報の仕事に興味を持った人は上の表をみてほしい。谷本氏から聞いた、広報マンの

条件というのをまとめたものだ。広報マンは「メーカーの顔」。良くも悪くも広報の人間でメーカーもイメージが決まってしまう。そのためにはより好印象のほうがいいに決まっている。

ゲームを作るばかりではない。それをバックアップする人がいるから業界も成り立つのだ。

宣伝はとっても大切な仕事なんです

せっかく今回は広報マンを取材したんだから、このさい新作ソフトの宣伝もしてもらいましょう。ということでEAVの新作ラインアップから、これはというのを何本かセレクトしてもらったというのがコレ。ソフトのウリなんかも語ってもらいました。

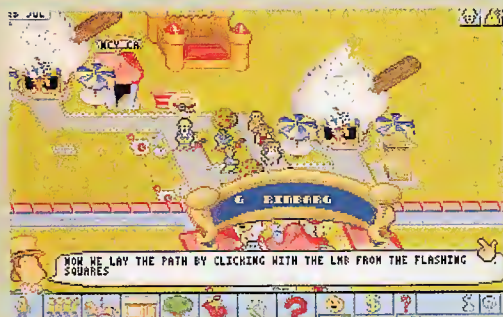
まずは『シンジケート』。巨大企業の重役になって悪の限りをつくし、世界征服を企むという、ダークな設定のSLG。谷本氏曰く、全編にただようサイバーパンクな雰囲気があるという。

2本目は『シャドー・キャスター』。こちらは3DRPGふうのアクションゲーム。モーフィングによってプレイヤーのキャラ

クタが変身するという興味深い演出が凝らされている。非常にこなれたつくりで、遊びやすさがウリ。

そして谷本氏1番のオススメが遊園地経営SLG『テーマパーク』。遊園地という夢の世界で目の当たりにする株式売買やストライキという経営者の現実。見た目に比べ、遙かに重厚な本格派SLG。谷本氏も仕事を忘れてプレイしているとかいえないか。

どのソフトも、この記事を目にしているころには、IBM-PCやPC-9821版が発売されているから、MSX以外にこのマシンを持っているというなら、チェックしてみてもどんなものでしょうか?



⑥理想の遊園地を築きあげていくSLG『テーマパーク』IBM-PC版が近日発売!

塾長
よっちゃん

MAX
付録
ディスク

→ P85の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

FORUM

今回からスタートしたAVFチャンピオンレース。初代にして最後のチャンピオンの座を巡って、熾烈な争いが繰り広げられる予感がする。

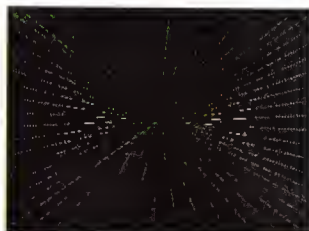
自由部門 気ままに泳ぐ雲や旗やサポーター

●きれいな直線たち

by PULICO 奈良・15歳

★1 POINT

PULICOクンの今回2作品は線による乱舞を見せてくれる作品。最初に1か2を選んでリターンキー。1だと華やかな感じの、2だとちょっとモノトーン調のビジュアルが見られる。こういった、お手頃なアートの作品は、なめらかな表現力とパワフルさが大事。



④遠近感を表現する線など、さまざまな線が入り乱れてひとつのアートを作り出している

●駆け抜けろ！

by AFC 神奈川・20歳

★1 POINT

体育祭の時期はまだまだ先だが、この作品では6人のランナーが火花を散らし競走する。体育祭の定番である100メートル競走を見せてくれる作品だ。

どのランナーが勝つかはランダムで、毎回実行するたびにちがう。そうすると、競馬みたい

に賭けて楽しむこともできる。ランナーがゴールすると歓声が上がり、「OK」が表示されて終了。そこでRUNすればまた100メートル競走が始まる。

なぜ、森のなかで100メートル競走をしているのかなど、なぜの部分があっただけいい。



④一いんどんでいっせいにスタート。森のなかで抜くつ抜かれたの大レース

規定部門 今回のお題は「夏に寄す」

●線香花火

by PULICO 奈良・15歳

★1 POINT

塾長は今頃(8月初旬)ヨーロッパで音楽活動をしているので、今回のAVフォーラムは秘書のわたし(ちえ熱)が、みんなの作品を紹介するぞ。

今回の規定部門のお題は「夏に寄す」だが、募集時期が夏を迎える前すぎたのか投稿数が少なめ。そのなかで紹介するのがP

ULICOクンの線香花火の音だけの作品である。今までも線香花火を題材にした作品は何度か紹介したが、この作品はターボRのPCMを使っているのが新鮮でした。ドカンドカン、景気のいい花火もいいが、ジメジメした線香花火の存在は夏に欠かせないアイテムだね。

10 _PCMPLAY(&H1B00,&H6000,1)

④こんなに短いプログラムで表現

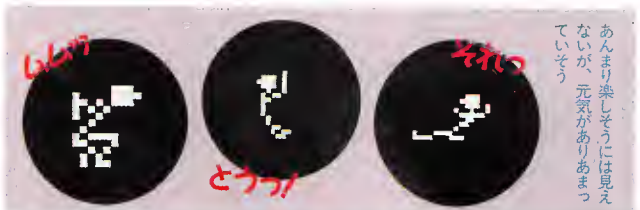
●楽しそうな彼

by なっとう 神奈川・16歳

★1 POINT

なっとうさんの作品は、キャラクタが画面のなかを、カエルみたいにぴょんぴょん跳ね回るだけの作品。なっとうさんは女子高生なので、タイトルからさっするに、この跳ね回るキャラクタは彼氏をイメージして作っ

たのかな。すいぶん元気で、あぶなそうな彼氏なのだろうか。「見るだけで少しつまらないかも」とコメントしてあったが、そんなことはないよ。べつに女子高生だから採用した、というスケベ心があったわけじゃない。



●雲の旅&鉄棒〜大車輪〜

by SURVIVAL 群馬・16歳

★1 POINT

SURVIVALクンは2作品を1ペアとして採用。『鉄棒〜大車輪〜』は永遠に回り続ける作品。体操選手は常におなじみで回っているのではなく、前方に回転するときと後方に回転するときの姿勢がちがう

のがミソ。
『雲の旅』は少々アナログな雲だが、徐々に動いていく雲の感じが妙に雰囲気が出ていい。このまま放っておくと雲が消えてしまい、晴れた空になってしまう。



④のんびり雲が流れていく「雲の旅」

④ぐるぐるん回り続ける「鉄棒〜大車輪〜」

AVフォーラム秋季講習 採用への傾向と対策

AVFチャンピオンレースに今から参加する読者に、ちょっとしたポイントが獲得できるようなアドバイスをしておきたい。

まず、AVフォーラムでは、パッと見ただけで不採用になる作品がある。それは、

①試験電波発信中のテレビ画面

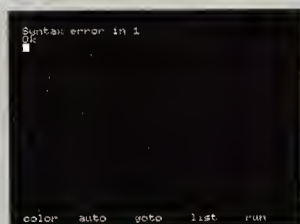
②エラー

というような題材のもので、これらが代表的な瞬間不採用決定作品である。こういったのが紹介されないの、だれも考えつかないというコロンブスの発想から作ってくるのだとしたら、それは勘違いである。

AVフォーラムの前身サウンドフ

ォーラム時代にも、こんな題材の作品は不採用というのがあった。それは、かみなり、レーザー光線銃、ふみきり、ヘリコプターなどの音の作品。それでも工夫を凝らし、ヘリコプターの音からふみきりの音に変化していく、音のモーフイング作品を採用したことがあった。

下に並ぶ3枚のハガキは今回送られてきたもの。KOIUKUNのハガキには、プログラムのほかにちょっとした説明が書いてあったのがよかったけど、こんな手段を使えばみんな「あれ?」と思う。これじゃ、あたりまえすぎない? 築地琢郎クンのプログラムの長いが、



①「えら」は画面上部に「Syntax error in 1」と表示される



②「試験電波」は放送終了後、開始前に映し出されるテレビのやつといっしょ

実行した作品を見ると「ただ作った」というさびしい印象しか受けない。どちらも、もうひと味ほしいところだ。吉田健一クンの作品は短いプログラムで、タイトルとおりいかれた感じを、大きく表現していたので1ポイント進呈する。また、プログラムに対してアドバイスも付けているのでこたわりが感じられてよかった。



③「いかれたTV」は画面の下から上に移動していく白線で、いかれた感じを表現

●いかれたTV by 吉田健一 ★1POINT ●えら by KOIUKUN

```
10 SCREEN0:KEYOFF
20 X=1
30 COLOR X+1,X,X+2
40 COLOR X+2,X+4,4
50 COLOR X+5,X/0,X
60 X=X+1
70 IF X<3 THEN 20
```

このプログラムはとびとびの数字をたえてみたり
Xをけいてみたりするといいです

この作品をもし採用するのであれば
本の方では、あまりこの作品について
ふれないでほしいです
読者がメニューから実行して「あれ?」と
思わせた1秒を見ても...というのを
期待して作ったものでものを

```
1 CLS:PRINT"Syntax error in 1"
2 BEEP
3 END
```

●試験電波 by 築地琢郎

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:C=2
20 COLOR=(2,7,6,0):COLOR=(3,3,8,5):COLOR=(4,0,7,0):COLOR=(5,6,2,6):COLOR=(6,8,0,0):COLOR=(7,0,2,5):COLOR=(8,0,0,3)
30 LINE(0,0)-(30,147),15,BF:FORI=0TO200STEP40:LINE(30+I,0)-(69+I,147),C,BF:C=C+1:NEXT:LINE(0,148)-(30,165),7,BF
40 C=13:FORI=40TO200STEP80:LINE(30+I,148)-(69+I,165),C,BF:IFI=40THENC=3ELSEIFI=120THENC=15
50 NEXT:LINE(0,166)-(40,212),8,BF:LINE(41,166)-(90,212),15,BF:LINE(91,166)-(140,212),8,BF
60 SOUND0,143:SOUND8,237:GOTO60
```

●旗えていた

by T.Y.S Notes 東京・17歳
★2POINTS

風になびく旗を表現した作品。細かくパターンを切り換えているので、なびく姿がとってもきれいだ。でもなんだか、コンピュータ制御の旗という感じがする。もっと、乱れなびくようなイキのよさがあってほしかった。しかし、この作品の醍醐味はプログラムのデータをいじって、

オリジナルの旗をエディットできることだ。エディットの説明を87ページに掲載してあるのでそちらを読んでね。

最近C言語を勉強してるT.Y.S Notesクンだが、いいのか、もうすぐ受験なのに。



①風になびく自由のシンボル、星条旗。付録ディスクにはこれを収録



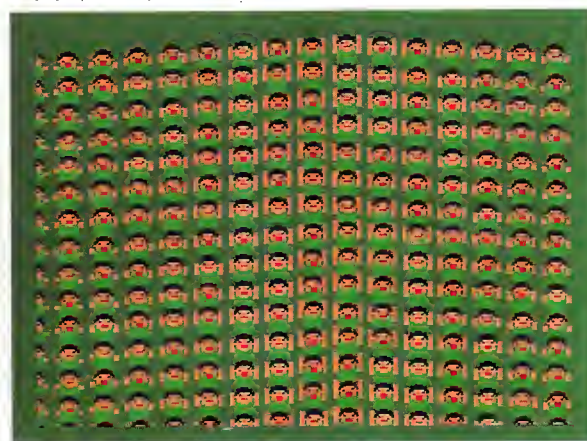
②作者がいろいろ作ってきた旗。こちらは付録ディスクに収録されていません

●サポーター

by F.I.S 大分・15歳
★2POINTS

RUNしてしばらく待つと緑色の軍団が手を振り上げ、ウェーブを行う。これはヴェルディ川崎のサポーターか。初代Jリーグチャンピオンのセカンドス

テージ優勝を願って作ったのだろうか。わたしの出身は埼玉なので、浦和レッズを応援している。たのむからJリーグから降格しないでね。



③サポーターたちの表情までも、細かく表現している。このチームを応援しているかはナン

BASIC ビクニック



ターボRのPCM音源機能をプログラムに生かすための、毎度ながら“ほんのささやかな”ワンステップ。はたして、紙に印刷されたプログラムはしゃべるか？

印刷された音声

自由自在に加工できるデジタル

アナログデータと比べて、デジタルデータが持つ最大のメリットはなにか？ それは、デジタル化されたデータが、劣化することなく、何度でも、移動したり、複製を作ったりでき、きわめて柔軟で加工しやすいという点だ。

デジタイズされた絵(CG)は、電話回線で送ることもできるし、フロッピーディスクに入れておくこともできるし、データを表す文字にすることもできる。そして、そのどれもがオリジナルとまったくおなじだ。というよ

り、デジタルデータの世界では、オリジナルと複製を区別することができない。

しかも、圧縮したり、2つに切ってまたあとでくっつけたり、全体に明るくしたり、伸ばしたり縮めたり、赤っぽくしたり、一部だけ切り取ったり、さまざまな加工が自由自在にできる。

一方、アナログの絵は、2キロ先に届けるのさえ、たいへんな手間だ。だれかが届けてくれるとしても、折れ曲がらないように厚紙ではさんだり、雨が降ってあればビニール袋に入れたりしなくてはいけない。コピー

をとればとるたびに粗雑になるし、うっかりコピーでもこぼそうものなら取り返しがつかない。アナログの世界では、オリジナルがかけがえないものなのだ。もちろん、そこがアナログのいいところでもあるわけだが、**孫ファクス**

デジタルデータの世界ではコピーによって劣化したり、変質したりすることはないが、アナログからデジタルへ移るときにはかなりひどい変質が起こる。

身近な、いい例がファクスだ。ファクスされたものをふたたびファクスで送る(孫ファクス)と、

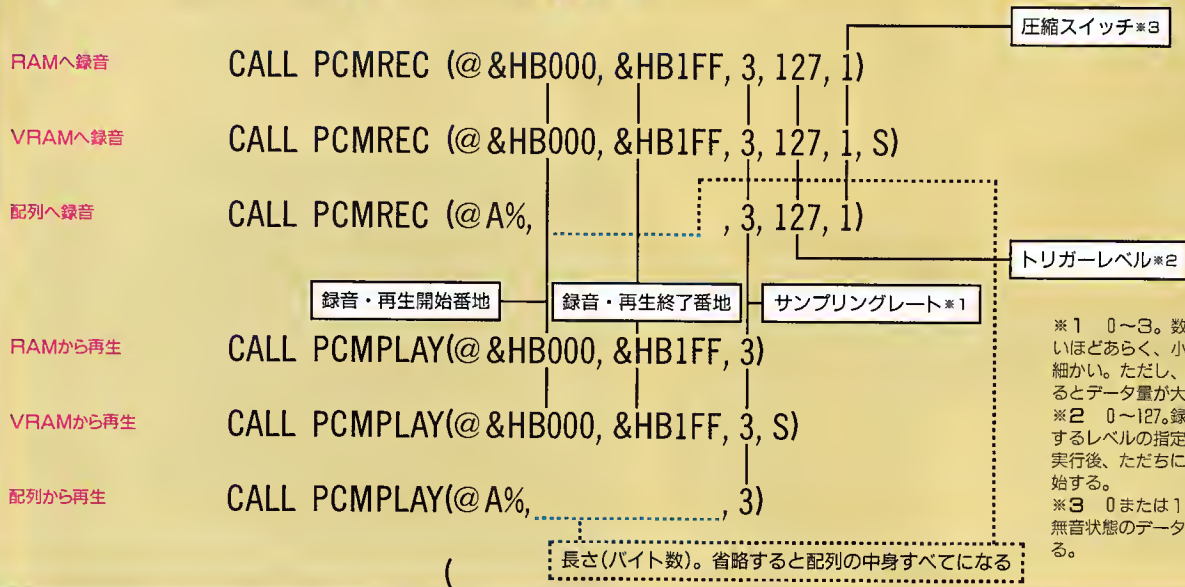
かなりひどい状況になる。

ターボRに標準装備されているPCM機能のデジタイズには、図1のサンプリングレートのように0~3の4段階のグレードがあるが、最低ランクの「3」でデジタイズした音は、孫ファクスに似ている。

ようやく、本題に軟着陸した。今回のBASICビクニックでは、この「3」の孫ファクスのデジタイズ音を使って、音を合成しようという、けっこう無謀なことを試みている。

サンプリングレートを最低ランクの「3」にしたのは、できる

■図1 RAM、VRAM、配列へのPCM録音と再生



だけ、扱うデータを小さくしたかったからだ、それでも、ギザギザの「あ」を鳴らすだけで、十数行ものデータが必要だということもわかった。

なかなか無謀な計画であったうえに、記録的な猛暑で、まったく猛暑わけないが、ディスク収録にまにあわなかった。26ページの長いリスト2を打ちこむか、次号のディスクまで待ってください(次号のディスクに空きがあれば)。

理想と現実

さて、今回の計画で目指した理想の状態は、当初「あ」～「お」とそれぞれの子音のデータを持つことで、ローマ字で入力された文章をMSXが読む、というものだった。

しかし、さまざまな現実にはばまれ、最終的にはその孫コピークラスになってしまった。「あ」～「お」、子音のk、s、tのデータを持つことで、ローマ字で入力された、あ行～た行の20音を読む。

ほんとうは、「し」、「ち」、「つ」の子音はs、tではないのだが、このていどの音質ならs、tで代用しても変わらない。

作成の手順について

手順としては、まずリスト1のような(「のような」というより、まさにこれを使ったのだが)プログラムで、自分の声をデジタイズすることから始める。

リスト1を実行すると、マイクから音が入ってくるまで待機状態になるので、よい音をたてないように注意しながら、

「あ～」と発音してみる。

すると、デジタイズされた音を再生しながら、そのデータを行1000～1030のDATA文として画面に表示するので、カーソルをそこに持って行って、リターンキーを押していくと、データが登録される。音ごとにデータをセーブしておいて、あとで行番号を変えながらつなぎ、リスト2のDATA文を作った。

子音は、「か」とか「す」でデジタイズしたあと、データの状態で分割して、子音部分だけを切り出した。……という聞こえがいいが、基本的には前半を切り取っただけだ。

再生するとき、それぞれの音のデータをいったん配列に入れておき、入力された文字に応じて、メモリにデータをならべていく。メモリはどうせんだが広くて安全なVRAMを使った。この部分のプログラムには、コピーに使う配列の基本的構造に関する知識が必要だが、これについては図を見てほしい。

トーキングロボットを目指して「KASITE」「TASUKE-TE」「SUKISUKI」などのことばしかしゃべれないが、幼稚園に入っばかりのインコを孫ファクスしたくらいのしゃべりは聞かせてくれる。もっとデジタイズに注意して、時間をかけてつくれば、トーキングロボットくらいはできるのではないだろうか。そして、そのロボットに、通信で遊ばれている人工無能のシステムを加えれば、話し相手ができ楽しそう……か?

■リスト1(録音用)

```
100 'record-voice
110 CLEAR 200,&HB000
120 CALL PCMREC(&HB000,&HB0FF,3,127,1)
130 FOR I=0 TO 3
140   PRINT 1000+I*10;"DATA ";
150   FORJ=0 TO &H3F
160     AD=I*&H40+J
170     A=PEEK(AD+&HB000)
180     AS=RIGHT$("0"+HEX$(A),2)
190     PRINT AS;
200   NEXT
210   PRINT
220 NEXT
230 CALL PCMPLAY(&HB000,&HB0FF,3)
```

■図2 画像データ用配列の構造

A%(0).....X方向のドット数

A%(1).....Y方向のドット数

A%(2).....1バイト目のデータ

+2バイト目のデータ*256

A%(3).....3バイト目のデータ

+4バイト目のデータ*256

A%(4).....5バイト目のデータ

+6バイト目のデータ*256

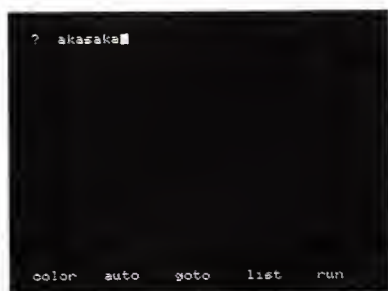
A%(5).....7バイト目のデータ

+8バイト目のデータ*256

⋮

A%(n).....(n-1)*2-1バイト目のデータ

+ (n-1)*2バイト目のデータ
*256



▲「好き好き」「助けて」などを入力



▲音を出すときも画面上部に色帯が現れる

SYNTH-VOICE?の使い方

■準備 RUNすると、ボイスデータを読みこみ、それを各配列におさめていく。そのあいだ、VRAMを介してやりとりしているので画面上部で細い色帯がチラチラする。

■入力 準備が終わったらSCREEN0にもどって、入力待ち状態になる。なるべく、あ行～た行でできている言葉をローマ字で入力して(大文字、小文字は問わない)、終わったらリターンキーを押す。あ行～た行以外はたんに無視する。

■発声 入力した文字列に従ってVRAMにデータを展開し(このため、画面上部にはまた色帯が現れる)、そのデータをPCMで鳴らす。

■くりかえし 発声が終わったら、スペースキーの入力待ちになる。スペースキーを押すと「入力」にもどる。

26

アマチュアプログラマの王国

ファンダム

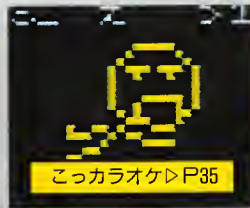
MSXや友達と激しくエキサイトできる多数の対戦ゲームや、グラフィックデータ変換ツール『SHU』を詰め込んだ今回のファンダム。どこよりもクリエイティブな世界なのだ。



→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



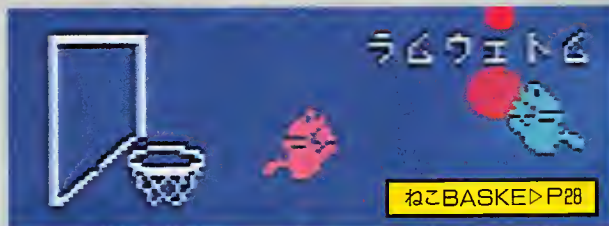
SIDEVIEW ATTACKERS▷P29



こっカラオケ▷P85



マスク狂時代BATTLE▷P30



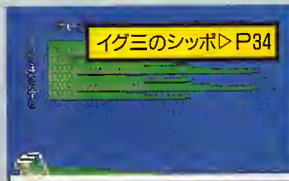
ねこBASKE▷P28



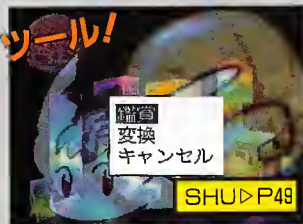
贅沢paint▷P34



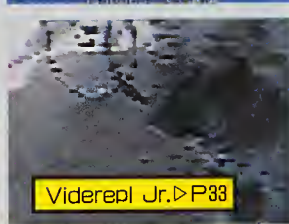
PATでJINDORI▷P35



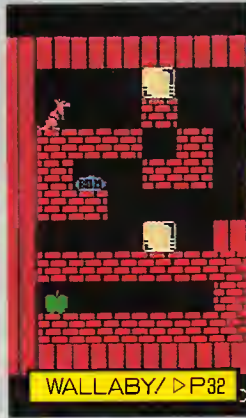
イグミのシッポ▷P34



SHU▷P49



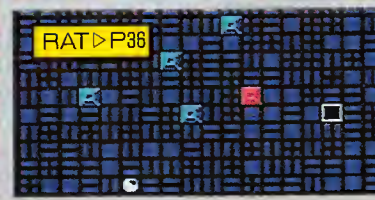
Viderepl Jr.▷P33



WALLABY▷P32



European Success▷P31



RAT▷P36

C O N T E N T S

ANALYSIS 収録プログラムの研究

- 「贅沢paint」で身につけるマウスとマウスカーソルの使い方……………37
- 「こっカラオケ」のカラオケ採点はなにを基準に判定しているか……………38
- MSXを一瞬マルチメディア機に変える「Viderepl Jr.」の基本構造……………39
- つかみ取ったシッポをならべていく「イグミのシッポ」のグラフィック処理……………40
- 「PATでJINDORI」の裏画面に描かれているものは?……………41
- ネコたちの個性が楽しい「ねこBASKE」の個性を管理するプログラム部分はここだ……………42
- 成り上がりどころ「European Success」のコンピュータプレイヤーの志願ルーチン……………43
- 「WALLABY」と「RAT」のパズル部分を徹底解析……………44

LECTURE プログラムに強くなる講座

- スーパービギナーズ講座 ページ切り換えを使う……………50
- 世界でいちばんわかりやすいC(sic) 第5回 ポインタについて……………52
- おもちやのマシン語 第5回 走査線割り込みを効かす……………55

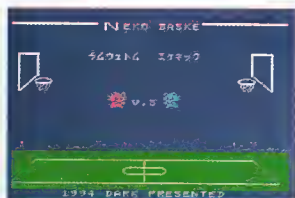
COMMUNICATION

- ファンダムスクラム……………58
- (クロスレビュー/第2回春夏優秀発表会/プログラマからひとこと)

いくぞ! 決めるぞ!! ネコダンク!! ねこBASKE バスケット

MSX R 専用
by DARK

▶解説は42ページ



①キャラクター選択画面。決定するとネコたちがコートの上に降りていく

2人対戦専用バスケットボールゲーム、『ねこBASKE』の登場だ。

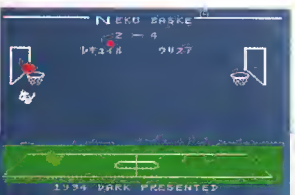
このゲームをプレイするにはジョイパッドが2つ必要。画面左側がプレイヤー1で、右側がプレイヤー2となっている。プレイヤーは6匹のネコたちのなかからキャラを選び、Aボタンで試合を開始する。

制限時間は画面上部のライン上にある時計マークであらわしている。時計マークはライン上を少しずつ左へ移動し、端まで行くとタイムアップで1セット終了となる。

勝負は2セット先取制。5セット戦っても勝負がつかないときは、どちらかが1セットリードしていてもドローとなる。



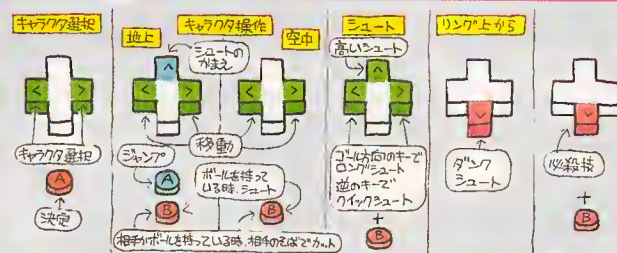
②「ネコダンク」炸裂!! 相手をかわして決めたときのこの快感。イカすぜ



③実はダンクを決めるより難しいといわれているレイアップシュート

このゲームのおもしろさはなんといっても、個性あふれるネコたちのコミカルな動きと、それぞれのネコが持つ必殺技によるところが大きい。必殺技はボールを持っているときしか使えないので注意しよう。

相手のディフェンスをかわし、3ポイントシュート、レイアップシュート、ダンクシュート、必殺技を駆使してより多くのゴールを奪うのだ。(かき)



④画面上部のライン部分がタイマーで、時計マークが左まで行き着くとタイムアップ。画面中央には、スコア、セットカウント、キャラ名が表示される

見よ! 6匹のネコの必殺投

ラムウェトム



スピードもジャンプ力も平均的。決め手に欠けるが使いやすい。ビギナー向け。必殺技は地上からしか使えない

ミケネック



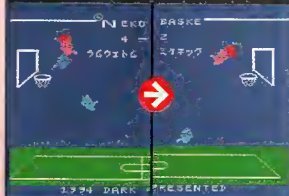
地上でのスピードは遅いが、空中では速く、ジャンプ力も高い。必殺技はどこでも使えるが、空中で使うとよい

サブライム



スピードは並だが、トップスピードにのるまでの加速性に優れる。ジャンプ力は低い。必殺技はどこでも使える

トルネードショット



①コート上のどこで使っても、必ずゴール前上空に現れる。ダンクを決める

フックシュート



②ボールが一度後ろにグッと戻ってから前にいく。相手のブロックをうまくかわせ

霧がくれ



③いきなり消える。時間制限あり。ただしプレイヤーにも見えないので操作が困難

ウリスア



スピードは最速を誇るがジャンプ力は最低。唯一ダンクのできないキャラでもある。必殺技はどこでも使える

レキュイル



スピードは並。ジャンプ力は最高。高いジャンプから繰り出されるダンクは強力。必殺技は相手の頭上からしか使えない

ファルコム



トップスピードは速いが、加速性に劣る。ジャンプ力があるのでダンクは得意。必殺技は空中でのみ使える

シャム



④ダミーのボールを出す。シュートを打つようなタイミングで出すとわりとだませる

ドロップステップ



⑤相手の頭を踏みつける。ジャンプ中、下からボールをカットしにきたらチャンスだ

フリッカー



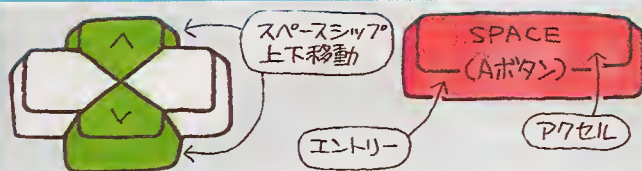
⑥空中で少し浮遊する。一人時間差でタイミングをずらしてシュートをうて

高速スクロールがウリの宇宙レーシング SIDEVIEW ATTACKERS サイドビューアタッカーズ

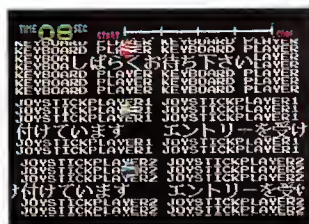
MSX2/2+ VRAM64K

※ターボは標準モードで

by 駒舟直也



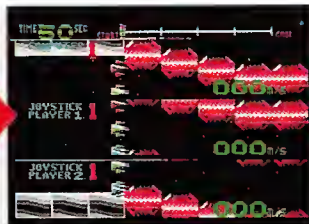
※プレイヤー-2はポート①のプレイヤー-3はポート②のジョイスティックを使います



①エントリーを受け付けているところ。キーボードで操作する赤いスペースシップで参加

宇宙空間を舞台に3台のスペースシップが順位を競うレーシングゲーム。デモ中にスペースキー(Aボタン)を押すとエントリー開始。最大3人まで参加可能で、1~2人のみ参加の場合、残りのスペースシップはコンピュータが操作することになる。

コース上には3か所のチェックポイントがあり、一定時間内にたどり着く必要がある。チェ



②レース開始。スタートダッシュは中央にいる緑色のスペースシップがわずかに有利か?

ックポイントにたどり着いた時点でタイムが増えるが、たどり着く前にタイムが0になるとその時点でゲームオーバーになってしまう(ただし2人以上参加している場合、1人がチェックポイントを通してれば他の参加者もゲームを続行できる)。

このゲームではゴールはなくとも順位は確定される。したがって相手の妨害のみに専念して



③アツいデッドヒートがくり広げられる。現在の順位は2位。画面左上に表示されているタイムが0になる前にチェックポイントにたどり着こう

1位になることも可能だが、できればゴールをめざして正々堂々と戦ってほしい。(郎太)

フィールド解説

スタート地点→第1チェックポイント

へいたんなコースがほとんどで、それほど複雑なところはない。できるだけスピードを上げてつき進みたいところ。ただし、1か所だけやや起伏の激しい場所がある。ここではスピードをおさえて無難に進むか、あるいは、腕に自信があるならコースの中央を強引につき進んでもいいだろう。

第1チェックポイント→第2チェックポイント

多少起伏があるが、全体的には比較的ゆるやかなので、できるだけスピードを落とさずに進みたい。ほとんど起伏のない場所が何か所かあるが、そこはフルスピードでつぎ進むべき。ここにたどり着くまでは、できるだけもたつかずにスピードを上げておきたい。

第2チェックポイント→第3チェックポイント

このあたりからだんだんと起伏が激しくなる。ただし、ゆるやかな場所もところどころあるので、そこではなるべくスピードを落とさずにつき進もう。起伏の激しい場所では、スピードをうまく調節して壁に接触しないように気をつけよう。

第3チェックポイント→ゴール地点

単調な緑色の壁が続く、非常に起伏の激しいコース。フルスピードでつぎ進むことは至難のわざだが、スピードを落としすぎるとゴールできなくなる可能性もある。テクニックが必要なことはいうまでもないが、このエリアに入るまでにできるだけタイムを残しておくのがベスト。



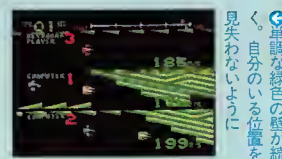
④やや起伏の激しい場所。ここさえ注意すればあとは楽勝



⑤ほとんど起伏のない場所はスピードを上げてつぎ進め



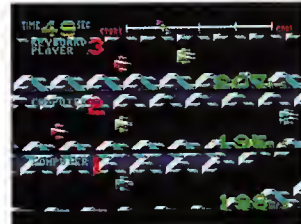
⑥ゲーム後半は、起伏がゆるやかな場所でのスピード確保が重要



⑦単調な緑色の壁が続く。自分のいる位置を見失わないように



⑧無事にチェックポイントを通過。タイムが増えた



⑨チェックポイントを通過したが、もたついて3位になってしまった



⑩第3チェックポイントの前で時間切れになってしまった。最終結果は2位

Mファンに
いいたい
放題!

★ファンタムGAMESがよかった。個人的には「かみなりお」しが気に入った。罪悪感があるけど、やっぱりめられない。(三重県)★投稿が、どうを見ても、最終投稿が減ってきているというように、でも作品のレベルは下がっていない。自分も投稿しようと思いついて、今のレベルでは採用されそうもない。でもがんばって作品を作って送ります。(大阪府/YORN 19歳)★発行部数が減少しているというけど、内容は充実していると思います。投稿者のレベルも高いし、まだまだいいようぶだと思えます。(岐阜県/津野良・17歳)

マスカーたちの熱い戦いが、今始まる マスク狂時代BATTLE バトル

MSX2/2+ VRAM128K

※ターボは標準モードで

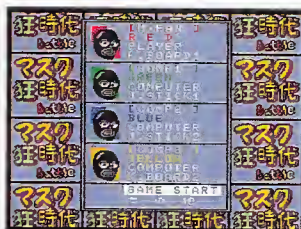
by HAYA



①なんというかなかなかあじのあるオープニング画面だと思います。はい

何とも異様なゲームがあらわれた。このゲームを無理やりジャンル分けすると、「先行入力型対戦戦略シミュレーションゲーム」とでもいうのだろうか。マスクをかぶった謎のマスカーたちが、世界征服をかけて戦う、といったストーリーのゲームだ。

ゲームはプレイヤーのコマンド入力と、マスカーたちのアクションの繰り返しで進行する。1~4人でプレイすることができ、別々のコントローラを使うことにより、他のプレイヤーにコマンドの内容がばれずに入力できる。コマンドの入力はかんたんで、すべてカーソルキー(十



②プレイヤー設定画面。ゲームスタート時にマスカーたちが嬉しそうに笑う

字ボタン)のみ。他のマスカーにダメージを与え体力を0にし、最後まで生き残れば勝ちとなる。各コマンドの効果は右の「戦闘コマンドの説明」でくわしく述べているので参照してほしい。

ゲームプレイ中にマスカーたちが変な動作をしたり、変な画面が出てきたりすることがあるが、それらはすべてバグではなく作者の趣味なので気にしないようにとのことだ。とにかくこのゲーム、かなり燃えるゲームであることは間違いない。相手のウラをかき、さらにそのウラを読んでの世界征服を楽しんでみてくれ。(かき)



③緑の陣地にあるのがマスク爆弾。今がチャンスだ! あいつを爆発させれば……



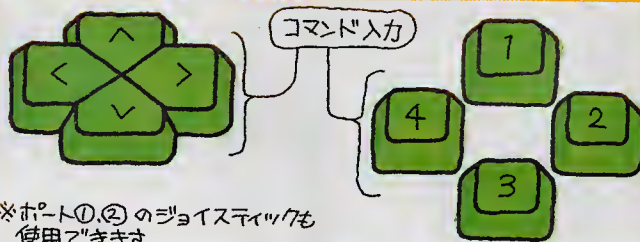
④2人以上が同じ陣地を占領しようとしたときは、互いに蹴とばして邪魔しあう



⑤この通り。ついでに上の青の陣地では、バリア内で爆発して大ダメージ。ご愁傷さま



⑥陣地の所有者が死ぬと巨大マスクが現れる。はじかれるとダメージをうける



※ポート①、②のジョイスティックも使用できます

戦闘コマンドの説明

右の写真がコマンド入力画面である。この画面で入力したコマンドを、マスカーたちは右下のバトル画面でアクションするのである。

コマンド入力には3段階に分かれている。各段階には基本的に4つの選択肢があり、3段階目まで絞分かれに分岐していく。

1段階目は、戦闘、移動、防御、占領の4つの選択肢があり、作戦の基本方針を決める。

2段階目は具体的な行動で、ここで決めたことを3段階目で選択した目標の陣地に向かって実行するのである。

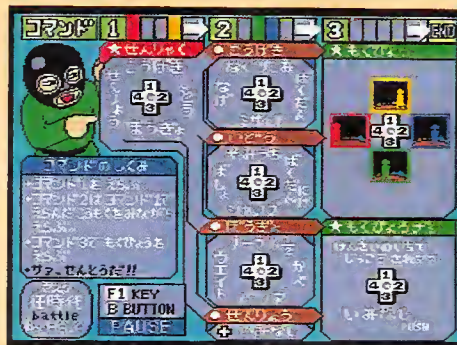
それでは、各コマンドの説明をしよう。なづこみ: もっとも基本的な攻撃。目標の陣地にいるすべての敵に対してダメージを与える。爆弾を破壊することでもできるが、当然自分もダメージを受けるので注意。

ばくだん: 目標の陣地に爆弾を置いてくる。ミサイル: 目標の陣地にミサイルを打ち込みダメージを与える。爆弾を破壊することでもできる。また空中にいる敵にも当たる。

なげ: 目標の陣地にいる敵を投げ飛ばす。投げ飛ばされた敵はミサイルに当たる。やみうち: 移動中の敵にダメージを与える。ばくだんげ: 現在いる陣地に爆弾を置いて、目標の陣地に逃げる。殴り込んできた敵には、まさしく置き土産となる。

ジャンプ: 目標の陣地に向かってジャンプする。着地時に敵がいると飛び蹴りでダメージを与える。ミサイルに当たる。ばしよ: 現在いる陣地と目標とした陣地をそっくり入れ換える。

ノーマル: 受けるダメージを半分にする。かべ: ジャンプ以外での侵入を防ぐ壁を作る。ミサイルは防げない。たまに壊れる。バリア: ミサイルやジャンプでの侵入をは



⑦とてもわかりやすいコマンド入力画面。この画面をよく見ながらプレイすれば、説明は不要(かもしれない)



⑧このバトル画面で、マスカーたちが愉快な戦いを繰り広げるのだ

じき返すバリアを張る。たまに壊れる。ウェイト: 1トンの重りを身にまとい、投げようとした敵を押つぶしてダメージを与える。

せんりよう: 現在いる陣地を占領する。自陣にいと戦闘中にインシアチブがとれたり、ターン終了後体力を回復したりするので、有利に戦を進めることができる。

ここまで読んでいただいていたことと思うが、すべてのコマンドには、それに対応する手段がある。つまり最終的には相手の行動を読むことが、戦いをより有利に進めるためのポイントになる。

すべてのコマンドをよく理解し、マスカーの世界征服に役立ててほしい。



⑨浅る敵は体力も残り少なくなった黄色だけ。正攻法で殴り倒す。とどめの一撃だ!



⑩「M・F・A・Nは世界を征服した」。なかなか感慨深いものが……ないってば

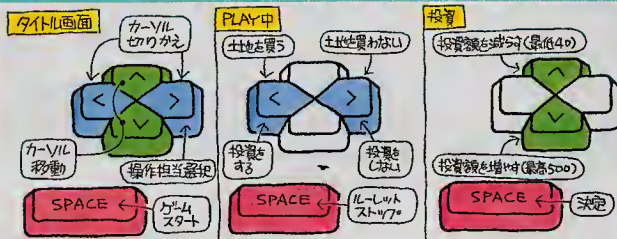
ライバルたちを蹴落とし成り上がり European Success

MSX2/2+ VRAM64K

*ターボRは標準モードで

by 松本真一

▶解説は43ページ



ゲーム内容のシンプルさをあらわすかわい
うなタイトル画面。結構きれい

タイトル画面でプレイ人数と
コマの操作担当(「COM」はコ
ンピュータ、「MAN」はプレイ
ヤーが操作)を設定してゲー
ムスタート。ルーレットを回し
てコマを進めるすころの要領
でゲームは進行する。各マスは
ヨーロッパの地名になっていて、
それぞれ年収と直収入が設定さ
れている。年収はスタート地点
である「BANK」を通過するた
びにもらうことができる。止ま
った土地が誰にも買われていな
かったときは買うことが可能。
もし、誰かの所有地であった場
合、その土地の直収入分の金額
を払わなければならない。年収
と直収入は、土地に投資するこ
とで上げることができる。

ゲームが終了する条件は2つ
あり、ひとつは年収を1000(単位
は?)に達成させることで、もう
ひとつはライバルたちをすべて
破産させることだ。目指せサク
セスノ (かき)

ヨーロッパを舞台にサクセスするための知識

BANK	アイスランド	イギリス	フランス	スペイン	ポルトガル	モロッコ	アルジェリア	チュニジア	イタリア
ベルギー	こうきょうようち ハンカリー	5 MAN	かんこうち ブルカリー	3 COM	スイス				
オランダ	\$ 216 +24	301 123	\$ 182 +31	504 120	オーストリア				
ドイツ	しょうきょうようち イギリス	6 COM	しょうきょうようち ルーマニア	1 COM	ユーゴ				
デンマーク	\$ 550 +55	286 90	\$ 250 +25	470 110	アルバニア				
ノルウェー	スウェーデン	フィンランド	ロシア	ポーランド	チェコ	ハンガリー	ルーマニア	ブルガリア	ギリシャ

ハンカリー

●マス(土地)

左上隅のマス「BANK」はス
タート地点であり、通過するた
びに年収が入る。止まるとランダム
でイベントが発生する。その他は1
マス=一国の産業地帯となっている。
各マスは上下に分割されてい
る。上は産業タイプを表し、商
業地=赤、工業地=青、観光地=
緑となっている。下はその土地を
買ったプレイヤーの色を示す。

●イベント

BANKに止まると「1~3回
休み」「3~6人の旅行者が現れ
た」等のイベントがある。休みの間
はライバルに土地を買い取られる
恐れがあるので注意。上ではハン
ガリーのマスにいるのが旅行者で、
各マスに止まるごとに直収入×人
数分のお金を払ってくれる。

●ステータス

中央には各プレイヤーのステ

タスが表示されている。赤、青、
黄、緑の順にプレイヤー1~4と
なっている。各ステータスは左上
から、産業タイプ、地名、価格、
直収入、右上にいて、ルーレ
ット、操作担当、所持金、年収とな
っている。商業地は投資すること
によって直収入が大きく増えるが、
年収はそれほど増えない。工業地
はその逆で、観光地はその中間と
いった感じになっている。



自分の土地に止まったらとにかく投資。投
資をすることが勝利への第一歩



現在トップは青のプレイヤー2。しかし旅
行者が現れ次々と赤の土地にとまってい



すでに緑は破産し、黄色にもとめを刺し
た。あとは青とのマッチレースだ



終わってみれば大差の勝利ノ流れを変え
てくれた旅行者に感謝

Mファミンに
いいたい放題ノ

まっすう。しかし、このままでは若年層の貴重な読者の方々も、経済的な理由で離れていってしまうのではないだろうか。この問題は編集部のみなさまだけではなく、読者みんな考えていかなくてはならないことだと思
います。このときに「あしたは晴れた」のコーナーがなくなってしまうことが惜しまれる。機会があったら、こういうスペースを設けてはどうか。それには、健康に気をつけてがんばってください。(神奈川県)

ワラビーが主人公のユニークなパズル WALLABY! ワラビー

MSX MSX2/2+ RAM16K

※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝







▶解説は44ページ

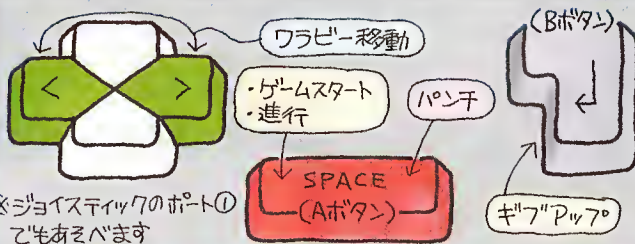
伊藤直輝のゲームにはしばしばユニークなキャラクタが登場するが、今回のパズルゲームの主人公はワラビーという動物。ワラビーとは、カンガルーに似た有袋類のうち小型のものの総称である。このゲームに登場するワラビーはリンゴが好物で、リンゴを集めるためにパンチをふるって進んでいく。

ワラビーは基本的に左右にしか移動できないが、自分の身長と同じ高さのぶん、すなわち、レンガやブロック1個ぶんだけ上に昇ることが可能。また、パンチでレンガを破壊したり、ブロックを動かしたりすることもできる。ボム(爆弾)はパンチするだけでは爆発しないが、下に落とせば爆発する。爆発させると、まわりのレンガがまとめて破壊される。

(郎太)

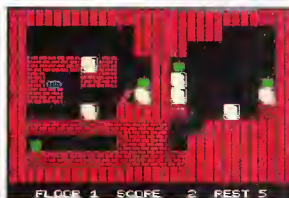
画面上的キャラクタ

ワラビー		このゲームの主人公。パンチによってレンガを破壊したり、ブロックを動かしたりすることができる
壁		壊したり動かしたりはできない。意外なところでじゃまになるので、位置を確認するようにしよう
レンガ		パンチで壊すことができる。タテにならんでいる場合、下のレンガを破壊しても、上のレンガは落ちてはこない。破壊すると1点
ブロック		パンチで左右に動かすことができる。ただし、2つ以上ならんでいるものは動かせないの注意。下にににもないと落ちてくる
ボム		パンチによって左右に動かすことができる。下に落とすと、これを中心に3つぶんのレンガをいちどに破壊することが可能
リンゴ		各フロアにあるこれを全部集れば、そのフロアをクリアできる。取ると5点入る

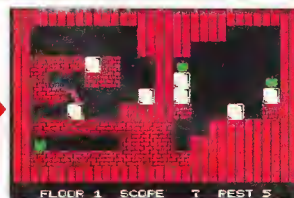


※ジョイスティックのポート①でもあそべます

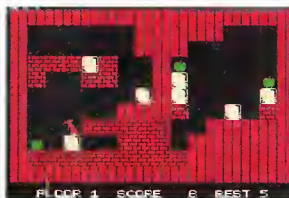
①フロア1開始。
最初のフロアだけあってそれほど難しくはないようだ。ちなみに、「FLOOR」が現在のフロア、「SCORE」が点数、「REST」がギブアップできる回数



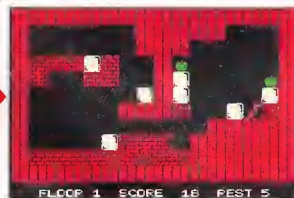
②まずはスタート地点右のレンガを破壊し、下へ降りる



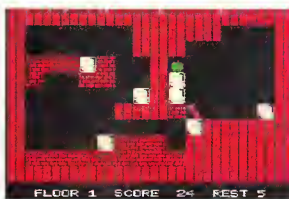
③レンガを破壊することによりボムを落とす。下のレンガをいっきに破壊だ



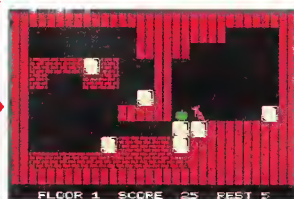
④2つめのリンゴを取ったら、ブロックを移動しながらレンガを破壊していこう



⑤ワラビーの左側にあるブロックは、右上のリンゴを取るまで動かさないように



⑥ブロックを破壊すればワラビーが昇れるところでリンゴが落ちてくる



⑦最後に残ったリンゴを取れば、このフロアはクリアだ

FLOOR 2~5 ワンポイントアドバイス



①スタート地点のすぐ左にある、レンガの上のブロックの位置に注意してボムを使う



②3つならんでいるブロックのうち、まんなかのものをうまく使うことが必要



③スタート地点の右にあるブロックを、リンゴの右側の空間に落とすことを考える



④画面左下のブロックを2つとも破壊したあとに戻るルートを確保しよう

マルチメディアが味わえる魔法を披露

Viderepl Jr.

ビデリブル ジュニア
～2秒間の魔術師～

MSX R 専用

by UMIPI

▶ 解説は39ページ

前号のツール技評に出てきた「Viderepl Ver.1.1」は動画を取り込み・再生するツール。それを1画面サイズのプログラムに縮小したのがこの「ジュニア」だ。「～Ver.1.1」と比べ、再生時間は2秒と短くなったが、このツールのパフォーマンスによって、マルチメディアの雰囲気味わえる。

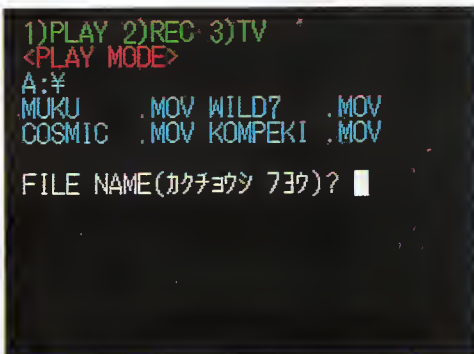
いちばんかんたんな楽しみ方が、付録ディスクに収録してあるサンプルムービーを再生して見ること。ビデリブルを起動するとメニューが表示されるので再生モードを選ぶ。次にサンプルムービーのファイル名が表示されるので、見たいファイル名を入力してリターンキー。付録ディスクには下で紹介している4つのサンプルムービーが収録されている。

SAMPLE MOVIE.....1

ムク

作者の愛犬ムクをビデオカメラで撮影し、それを取り込んだサンプルムービー。カメラに向かってバウバウ吠えるムクがかわいい。

ファイル名: MUKU. MOV



①画面のいちばん上に表示されているのがメニュー。写真は「ムク」のムービーを再生しようとしているところ

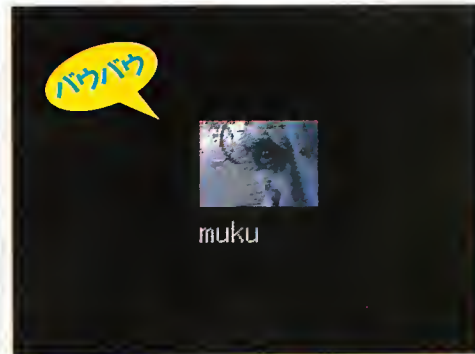
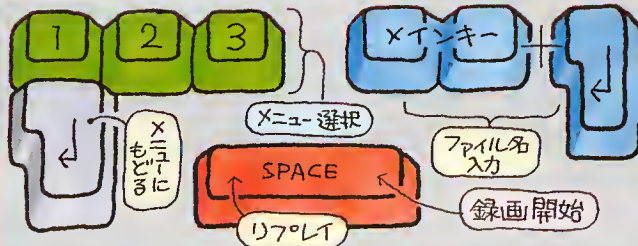
自分で画像を取り込みたいときに必要なのが、ソニーのHB1-V1というビデオデジタイザーとビデオデッキ(それをつなぐ配線図は39ページに掲載)。動画の取り込みは接続したビデオデッキからRECモードで行う。RECモードを選択し、これから作成するムービーデー

SAMPLE MOVIE.....2

ワイルド7

バイクアクションアニメ「ワイルド7」からのサンプルムービー。降り注ぐ銃弾のなかをよけながら走ってきてジャンプする、カッコいいアクションシーンが見られる。

ファイル名: WILD7. MOV



②映像と音声は再生され、おおっ、と思う瞬間。たった2秒間の再生だから十分楽しめる。もう一度見たいときはスペースキー

タのファイル名を入力してリターンキー。ビデオデッキを再生にする(TVチャンネルに合わせる)とモニターに映像が流れるので、取り込みを開始したい場面スペースキーを押す。そこから2秒間の映像が取り込まれる。TVモードはテレビの映像を見るだけのモード。(ち)



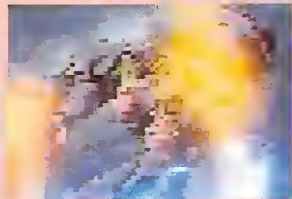
③ビデオデジタイザーを差し込んだターボRとビデオデッキをつないだところ。接続の仕方は39ページの配線図を参照

SAMPLE MOVIE.....3

コスミック・ファンタジー

SFファンタジーアニメ「コスミック・ファンタジー」からのサンプルムービー。モンスターと戦うコスミックハンターの戦闘シーンを収録。いいところで終わってしまうのが残念。

ファイル名: COSMIC. MOV

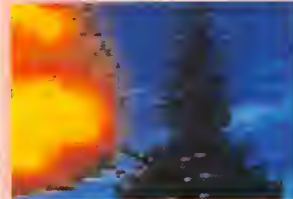


SAMPLE MOVIE.....4

紺碧の艦隊

荒巻義雄原作「紺碧の艦隊」(徳間書店刊)のオリジナルビデオアニメからのサンプルムービー。戦艦の主砲が火をばく艦隊戦のシーンをかせてくれる。小さいサイズの動画ながら迫力満点。

ファイル名: KONPEKI. MOV



Mファンに
いい
たい
放題!

「愛」だと思います。また、撤退したといえども引きつづき広告を出してくれる松竹電器さんなどは、ほんとにすべてが「愛」だと思つていいでしょう。そして何よりも大切なことは、このようなMSXに対する「愛」の結晶が、現在のMSX FANである、ということです。もちろん、「愛」だけで現実が変わりはいないでしょう。しかし、すべての「愛」を結集させれば大きな力になるとは確かなことだと思います。(東京都/熊井紀秀? 虎)

かわいいネコのためにロボットを退治

MSX2/2+VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

▶ 解説は37ページ

マウスを2つ使う、タイトルどおり贅沢なアクションゲーム。見た目はシンプルだが、操作のほうはなかなかシビアだ。

このゲームの目的は、画面上でうろうろしている青いロボッ

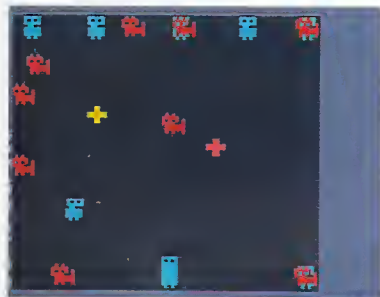
トと赤いネコのうちロボットだけを退治すること。退治の方法だが、2つのマウスでカーソルを操り、左ボタンをクリックして2つのカーソルを対角とした長方形をペイントすればよい。



ペイントされたロボットは「パン／」という音を立てて消滅する。ただし、誤ってネコをペイントしてしまうと即ゲームオーバーになってしまうので注意。すべてのロボットを退治すれば

ステージクリアだ。

ステージが進むごとにネコが1匹ずつ増え、だんだん難易度が増していく。できるだけ先のステージに進めるようにがんばろう。(郎太)



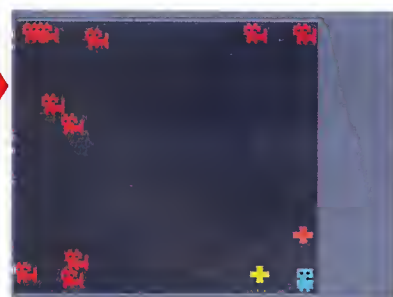
①ゲームスタート。ネコやロボットがウロウロしているの、ロボットに狙いをしほってペイントする



②「パン／」という音を立ててロボットが消滅。この調子で画面上のロボットを消していく



③ロボットを長方形でペイント。うまくネコを避けることができたようだ



④画面上のロボットはほとんど退治した。あとは画面右下のロボットをペイントすればクリアだ

静かに静かに。イグ三が逃げちゃう イグ三のシッポ

MSX MSX2/2+ RAM8K

by きうちヤスシ

▶ 解説は40ページ

ゲームスタートすると画面の下にイグアナのシッポ、右上に手のカーソルが表示される。イグアナの名前はイグ三。このイグ三のシッポを、マウスで手を操作して捕まえる捕獲シミュレーションゲームだ。

手をいそいで動かすと、敏感

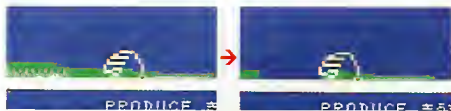
なイグ三は画面の左へ逃げていってしまう。逃げられる前に、そーっとシッポに近づき、シッポに手を重ねてつかむのだ。つかんだ部分からシッポの先までの長さがスコアとなる。逃げられるとスコアは0。10回チャレンジするとゲーム終了となる。

静かに楽しむアクション性を持つ捕獲シミュレータで鍛えれば、きっとイグアナ捕りの名人になれるかもしれない。

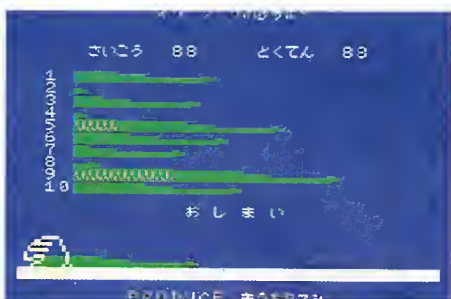
(ち)



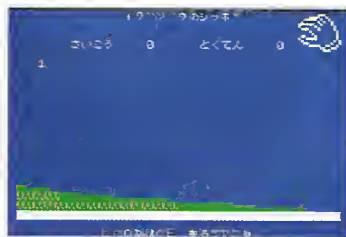
長いシッポを捕まえた！が、しかし……



①長いシッポを捕まえたと思ったら、つかんだ先が逃げていく



②捕まえたイグ三のシッポが、標本のように飾られている。10回、シッポの捕獲にトライするとスコアが表示されてゲーム終了



③長々と横たわるイグ三のシッポ。本体のほうは見えないが、シッポの動きで本体の存在を感じる



④こっそり静かにそーっと、手を近づけていくが、ずりずりと逃げていくイグ三。ちょっとだけ消えないで残っているシッポをつかむ

右脳と左脳をフル活動させて解く

RAT アール・エイ・ティー

MSX2/2+ VRAM64K

by 石鞘凌

※ターボRは標準モードで

▶解説は44ページ

ブロックの性質を利用して、ボールをホールへ誘導するパズルゲーム。超難解で絶妙なキー操作が必要なパズルゲームだ。まずはゲームに登場する3種

類のブロックの性質を把握しよう。赤いAブロックはひとマス離れた場所を移動するボールを引き込んで跳ね返す。青いRブロックは横を通りすぎようとするボールを、90度曲



悪戦苦闘のパズルゲーム。勝手に動きまわるボールを、ホールへ導こうとするが、そんなに頭の回転ははやくない

最初から難関なFIELD1を解く



①ボールを飛ばす前に、ホールまでの道のりをイメージしておく



②下に飛んでいくボールに干渉しないために、Aブロックに切り替える



③すかさずいちばん下をAブロックにしてボールを引き込み、ホールに向けて飛ばす



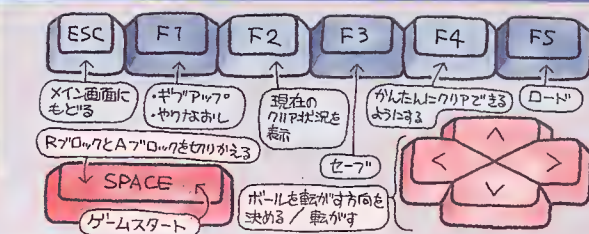
④ボールを上へ飛ばす。このままだと壁に向かって一直線だ



⑤すかさずいちばん上のブロックをAブロックにし、ボールを下に向けて跳ね返す



⑥ホールに飛んでいくボールに干渉しないようにブロックを切り替える。油断は禁物



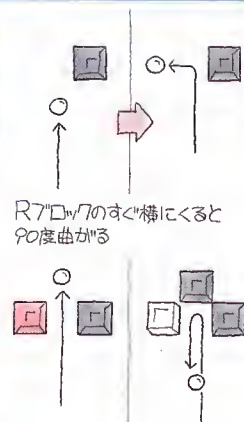
に入れてプレイ開始だ。

フィールドには各種のブロックとホール、ボールが表示される。ボールを飛ばしたい方向のカーソルキーを入力すると、矢印が表示され、さらにその方向に入力するとボールが動き出す。スペースキーでR、Aブロックを切り替え、ボールを壁に当たらないようにホールまで誘導すればクリア。

フィールドは全部で21用意されていて、フィールド2からはホールが2つ登場する。どちらのホールに入れてもクリアできるのだが、それぞれ決まっているフィールドにワープする。ど

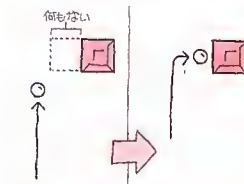
こかのホールが最終フィールドにつながっているが、①フィールド1~20をすべて一度はクリアした②フィールド1~20の計39個のホールのうち35個以上入れている、この2つの条件を満たさないとフィールド21へワープできない。ゲームのセーブ・ロードができるので、中断するときはセーブしよう。(ち)

ブロックの効果と性質

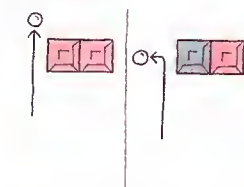


Rブロックのすぐ横になると90度曲がる

Aブロックにはさまれているときは曲がらない



A7ブロックの2マス横になると引き寄せられる



ボールとA7ブロックの間に7ブロックがあるときは引き寄せられぬ

『贅沢paint』で身につける マウスとマウスカーソルの使い方

MSX2/2+ VRAM64K by 伊藤直輝

▶遊び方は34ページ

ANALYSIS

■変数の意味

V マシン語の書き込み開始アドレス
W VRAMのspray属性テーブルの先頭アドレス→カーソルの座標検出に使用
I ループ用
T ステージ数
L 倒したロボットの数
A(n) spray属性テーブルから読み出した値の保存用
A ネコやロボットのspray属性テーブルのアドレス→ペイント判定に使用

■スプライト

・定義パターン

0 カーソル

1 ロボット

2 ネコ

・表示spray面

0~1 カーソル

2~t+9 ネコ

t+10~t+19 ロボット

※tはステージ数

■プログラム解説

1 初期設定

●文字領域、マシン語領域の確保●画面の色設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く●グラフィック画面への文字表示準備●マシン語の書き込み開始アドレス設定●VRAMのspray属性テーブルの先頭アドレス設定●PSGレジスタ設定※エンベローブパターン

2 マシン語設定

●マシン語書き込み用ループ開始●マシン語データを展開してメモリに書き込む●書き込み用ループ閉じ●USR関数定義

3~4 ゲーム前設定

●ステージ数更新●画面モード、

sprayサイズ設定●カーソルのspray表示●倒したロボットの数初期化●PSGレジスタ設定※ミキサー、チャンネルAをエンベローブに、エンベローブの周波数●ネコとロボットの配置用ループ開始●sprayを乱数により任意の場所に表示●配置用ループ閉じ●パレット切り換え●フィールド表示●ネコとロボットの総数をマシン語を書き換えて設定●カーソル、ロボット、ネコのsprayパターン定義●PSGレジスタ設定※ノイズ周波数

5 移動

●マウス入力とカーソル移動、ネコとロボットの移動※USR関数を呼び出す●左ボタン入力判定⇒【入力があれば】行5を繰り返す

6~7 ペイント判定

●2つのカーソルの座標を検出●カーソルの位置を対角とした長方形の範囲を塗り潰す●ペイント判定用ループ開始●spray属性テーブルのアドレス計算／ペイントされているか判定⇒【されていれば】ペイントされたのがネコかの判定⇒【そうなら】行8へ飛び【ちがうなら】ペイントされたロボットのsprayを消す／効果音／倒したロボットの数更新／クリア判定⇒【クリアなら】行3へ飛び●判定用ループ閉じ●ペイントされた部分をもとにもどす●行5へ飛び

8 ゲームオーバー

●ステージ数表示●左ボタン入力待ち●ステージ数初期化●行3へ飛び

■マシン語解説

0000~0026 カーソルの移動

0000~000F マウス

入力

0010~001B マウスから座標データを読み込む／カーソルの座標更新

001C~0020 Y座標、X座標の順に処理を繰り返す
0021~0026 ポート1、ポート2の順に処理を繰り返す

0027~003C ネコとロボットの移動

0027~0031 移動方向設定※Rレジスタを使って+1または-1の増分を作る
0032~0038 Y座標、X座標の順に処理を繰り返す
0039~003C つぎのsprayに設定して処理を繰り返す

003D BASICへもどる
003E~004B spray属性テーブル書き換えサブ

POINT

●スプライトの座標について

VRAMのspray属性テーブルには、そのspray面に表示されているsprayの座標や色、パターン番号が記録されている。

『贅沢paint』では、カーソルもネコやロボットもマシン語で移動させているので、この領域から座標の情報を読み出してペイント判定などをおこなっているのだ。

●行5のIF文について

行5のIF文の判定式には、USR関数が含まれているが、この返り値は0なので、判定には影響しない。

このUSR関数は、たんにマシン語を呼び出すためのものなので、左ボタンの入力判定とはわけて解説してあるので注意。

(MORO)

ZEITAKU .FDA

```
1 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:
OPEN"GRP":AS1:V=&HD000:W=30208:SOUND13,0
2 FORI=1TO101:POKEV-1+I,ASC(MID$( "を。ふよ
  ャ。uYM[。YqjshuYM[。YMePqS「。回q」FO回`をえか。m`f
  ♡。XMeP「。回r」。回I。M。Y。♡`+CHR$(1)+`"/ク♡`+CHR
  $(17)+`M。r。I。ケT。*。*。*。*。*。M。Pe♡`+CHR$(16)+`回。M。*
  *M。P。回。I`",I,1))XOR128:NEXT:DEFUSR=V
3 T=T+1:SCREEN5,1:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(
  0,0),9+I,0:NEXT:L=0:SOUND7,55:SOUND8,16:
  SOUND12,5:FORI=2TOT+20:PUTSPRITEI,(RND(1)
  )*176,RND(1)*176),8+(I>T+10),2+(I>T+10)
4 NEXT:COLOR=(1,3,3,4):COLOR=(2,1,1,2):L
  INE(0,0)-(188,192),2,BF:POKEV+40,T+19:SP
  RITE$(0)="000000":SPRITE$(1)="I!0!1!1(":
  SPRITE$(2)="P。r。e。~R":SOUND6,10
5 IFUSR(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0THEN5
6 FORI=0TO5:A(I)=VPEEK(W+I):NEXT:LINE(A(
  1)+5,A(0)+5)-(A(5)+7,A(4)+7),15,BF:FORI=
  2TOT+20:A=W+I*4:IFPOINT(VPEEK(A+1)+7,VPE
  EK(A)+7)=15THENIFI<T+11THEN8ELSEVPOKEA,2
  11:SOUND13,0:L=L+1:IFL=10THEN3
7 NEXT:PAINT(A(1)+5,A(0)+5),2,2:GOTO5
8 PSET(80,100):PRINT#1,"stage":T:FORI=0TO
  1:I=-STRIG(1)-STRIG(2):NEXT:T=0:GOTO3
```

※リスト中の「回」はCHR\$(144)、「回」はCHR\$(160)、37「※」はCHR\$(254)の文字です。

Mファンに
いたい放題!

よくわからないことだったので、打ち込みにも時間を費やしました。が、それだけに動いたときの感動もひとしおでした。しかし、時は移りすぎ、やがてMSX界がじよよに勢いを失い、MSXマガジンは休刊の憂き目にあつてしまいました。そんな様子でしたから「MSXはもうたのめかと思つていたのです。ですが、ターボRのGTを購入し、使つてみてそのパワーに驚かされました。そして、衰退しつつあるMSX界を惜し思いまし

『こっカラオケ』のカラオケ採点システム
はなにを基準に判定しているか

MSX MSX2/2+ RAM8K by SOMEONE

▶遊び方は35ページ

ANALYSIS

■変数の意味

・データ用

A(n) 曲データに対応したP
SGレジスタ0へ設定する周波
数の値⇒nは0～8で曲データ
に対応D(n) 曲データ⇒0～8で音
の高さを表す。nは演奏カウン
タに対応E(n) 音の長さデータ⇒D
(n)の音を演奏する時間。nは
演奏カウンタに対応A\$ スプライトパターン作成
用

B\$ 曲データ読み込み用

C\$ 音の長さデータ読み込み
用D\$ スプライトパターンデー
タ読み込み用

R 周波数データ読み込み用

・その他の変数

I、J ループ用

C 演奏カウンタ

T その音を演奏した時間

Z 演奏時間のずれの合計

G トリガー入力値

S トリガーの入力状態保存用
⇒連続入力の判定に使用

P 得点

H 最高得点

■プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイ
ズ設定 ●1行の表示文字数設定
●画面の色設定 ●ファンクシ
ョンキーの表示禁止 ●変数を整数
型に宣言 ●曲データと音の長さ
用配列変数宣言 ●PSGレジス
タ7(ミキサ)設定

2 データ設定

●データ読み込み用ループ開始
●PSGレジスタ0の設定値
(周波数)データ読み込み/配列
変数に保存 ●読み込み用ループ閉じ ●曲データ、音の長さデー
タ読み込み ●データ展開用ルー
プ開始 ●曲データを数値化して
配列変数に保存/音の長さデー
タを数値化して配列変数に保存
●展開用ループ閉じ ●周波数デー
タ(行2で読み込み) ●曲デー
タ(行2で読み込み) ●音の長さ
データ(行2で読み込み)

3 スプライト定義

●スプライトパターンデータ読
み込み ●パターン番号用ループ
開始 ●作成パターン初期化/パ
ターンデータ作成用ループ開始
●データを展開してパターンを
変数A\$に作成する ●作成用ル
ープ閉じ/スプライトパターン
定義 ●番号用ループ閉じ ●スプ
ライトパターンデータ※行3で
読み込み

4 開始前設定

●トリガーの入力状態保存用の
変数初期化 ●テンポのずれ初期
化 ●演奏カウンタ初期化 ●スプ
ライト表示 ●トリガーの入力判
定⇒【入力があれば】行4へ飛
ぶ 【入力があればスタート】P
SGレジスタ8(チャンネルA
の音量)設定/行6へ飛び

5 入力判定

●トリガー入力受け付け ●連続
入力判定⇒【入力の状態が前回
とおなじなら連続入力中】行5
へ飛び 【違うなら】入力状態を
変数Sに保存/タイマーの値を
変数Tに保存/テンポのずれ計
算/演奏終了判定⇒【終了なら】
行7へ飛び

6 演奏

●演奏カウンタ更新 ●スプラ
イトの表示切り換え ●タイマー初
期化 ●PSGレジスタ0、1(チ
ャンネルAの周波数)設定※演
奏 ●行5へ飛び

7 スコア表示

●PSGレジスタ8設定※演奏
終了 ●得点計算・調整 ●最高得点更新 ●テンポのずれの合計を
表示 ●不要なFOR文 ●得点表
示 ●最高得点表示 ●スティック
入力待ち ●画面消去 ●行4へ飛
ぶ

POINT

●採点の基準について

『こっカラオケ』の得点は、曲中
の音のそれぞれに基準となる演奏
時間が設定されていて、それと実
際とのずれから計算している。この基準となる演奏時間と実際
に演奏した時間が違っていれば、
短くても長くても、その分だけ減
点の対象となるのだ。演奏時間を計る単位は60分の
1秒だが、得点を計算するときに
は15で割っているの、ずれによる減点は、4分の1秒単位で1点
ずつということになる。100点満点の演奏を聞きたけれ
ば、行5を下のリストのように改
造すればOKだ。これで演奏を開
いて、100点を目指してみよう。

●行7のFOR文について

行7の1つめのFOR文は、た
ぶん時間待ちループの名残だと思
うが、NEXTがないために機能
していない。実際には1画面よりも1行長い
25行の作品だが、この不要なFO
R文を取り除いて、CLSを行4
に移動すれば、1画面に収まって
いただろう。プログラムの不要なゴミは、誤
動作の原因になることもあるので
注意しよう。(MORO)5 IF TIME<E(C) THEN 5 ELSE S=-1-S:T=TIME:Z=Z+
(ABS(E(C)-T)):IF C=40 THEN 7

KARAOKE .FDA

```

1 SCREEN1,3:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:DIMD(40),E(40):SOUND7,62
2 FORI=0TO8:READR:A(I)=R:NEXT:READB$,C$:
FORI=1TO40:D(I)=VAL(MID$(B$,I,1)):E(I)=A
SC(MID$(C$,I,1)):NEXT:DATA214,190,170,16
0,143,127,113,107,95,1012421245458654245
878245424157878545421,EEEEEEEEE###EEEEEE
EEEEE###EEEEEEEE###
3 READD$:FORI=0TO1:A$="":FORJ=0TO31:A$=A
$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*64+J*2+1,2))):
NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:DATA1F2040BB9180
98949454371409010300008040A020202020C48
B840A0100C0300010205040404040402019AE508
30C0F80402DD8901017D8586C43880780000
4 S=-1:Z=0:C=0:PUTSPRITE0,(100,99),10,0:
IFSTRIG(0)=0THEN4ELSE SOUND8,15:GOTO6
5 G=STRIG(0):IFS=GTHEN5ELSE S=G:T=TIME:Z=
Z+(ABS(E(C)-T)):IFC=40THEN7
6 C=C+1:PUTSPRITE0,(128+S*28,99),10,1+S:
TIME=0:SOUND0,A(D(C)):SOUND1,0:GOTO5
7 SOUND8,0:P=100-Z*15:P=-(P>0)*P:H=H-(P>
H)*(P-H):LOCATE9,8:PRINTZ:FORI=0TO5000:L
OCATE9,10:PRINT"うたごえとくてん ";P:LOCATE9,11
:PRINT"Bestうたごえ ";H:FORI=0TO8:I=STICK(0
):NEXT:CLS:GOTO4

```


MSXを一瞬マルチメディア機に変える 『Viderepl Jr.』の基本的構造

MSX R 専用 by UMPI

▶遊び方は33ページ

ANALYSIS

■変数の意味

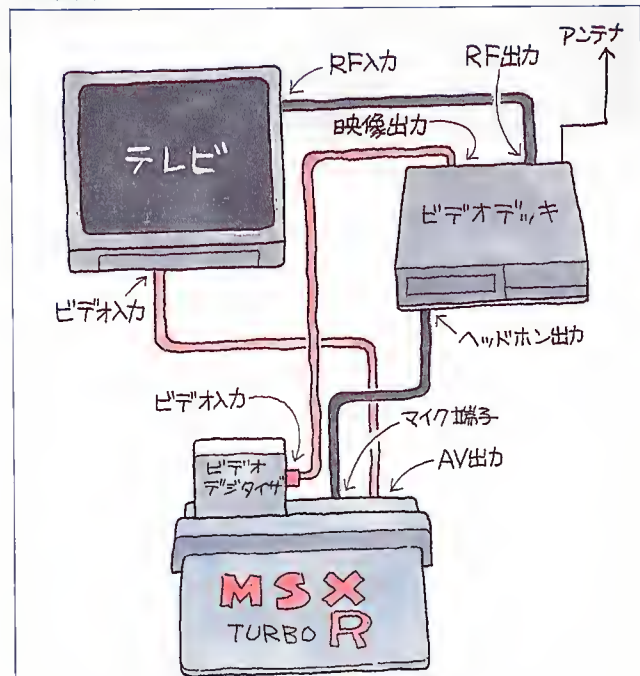
・その他の変数

- A 分岐判定用など
- A/ PCMデータ格納VRA
Mアドレス(65536/で一定)
- A\$ ファイル名
- B/ PCMデータ読み書き用
VRAMアドレス
- C PCMデータの1つぶんの
大きさ(アドレス増分)
- 1、X、Y ループ用カウンタ

■プログラム解説

- 1 漢字モード、スクリーンモ
ードなどの設定。メニュープロ
グラム
- 2 PLAY MODE初期ルー
ーチン
- 3 PLAY MODEメイン
ルーチン
- 4 キーウェイト処理
- 5 REC MODEメインル

■配線図



ーチン

- 6 TV MODE初期ルー
ーチン
- 7 音声スルーモード/T
V MODEルーチン
- 8 表示ルーチン(ファイル
表示、ファイル名入力)/スクリー
ンモード切り換え
- 9 エラー回避ルーチン(行8
で発生するエラーのほとんどが
File not found(エラーコード
8)だということに注意)

■ビデオデジタイザ用拡張命令

CALL MD(A, B, C,
D, E) マニュアルデジタイズ
のスタート。Aが縦、Bが横の
画面分割。Cが縦、Dが横の表
示位置。Eがインタレース
CALL DCOPY(X1, Y
1)-(X2, Y2)TO(X3,
Y3) デジタイザのRAMか
らMSXのVRAMにコピーす
る。

POINT

ビデオの画像をデジタイザによ
りSCREEN12のCGに変換し
ている。CGへの変換はデジタイ
ザの機能により、かんたんにでき
る。音声はターボRのPCM機能
を使って保存するので問題はない。

データ保存のVRAMの使い方は、
ちょうどSCREEN12のCG
1画面ぶんのデータ量になって
いる。その内容は先頭
からPCMのデータ、
次いで画像が左上から
右下まで12枚収まって
いる。これは右下の写
真を見てもらえば明ら
かだろう。

拡張子「.MOV」フ
ァイルは、SCREE
N12のVRAMを直接
BSAVEしたものな
ので、BASICの、

2SCMAGIC.FDA

BLOAD "ファイル名", S
でかんたんに見ることができ、S
CREEN12を扱うことができる
グラフィックツールでの修正も可
能だ。ただしPCMの部分には触
れないこと。正常な音声は再生で
きなくなる。

ターボRとデジタイザの機能
を使って1画面にうまく納めたプロ
グラムといえる。

(Orc)



④サンプルデータとして収録した、「WILD7.MOV」。こ
うやって、種明かしを見てみると、ナルホドと納得

```
1 _KANJI:SCREEN0:WIDTH30:DEFINTA-Z:OUT&H
A5,0:COLOR2,0,0:_CLS:PRINT"1)PLAY 2)REC
3)TV":A=VAL(INPUT$(1)):A!=65536!:C=&H469
:COLOR8:ONERRORGOTO9:ONAGOTO2,5,6:GOTO1
2 B$="PLAY":GOSUB8:BLOADA$+".MOV":S:SETP
AGE,0:LOCATE12,8:PRINTA$'2sec Magician
3 B!=0:FOR Y=1TO3:FOR X=0TO3:COPY(X*64,Y*5
3)-(X*64+63,Y*53+52),1TO(96,67):_PCMPLAY
(0A!+B!,A!+B!+C,1,S):B!=B!+C:NEXT:NEXT
4 ON32*ASC(INPUT$(1))GOTO3,1:GOTO4
5 B$="REC":GOSUB8:B!=0:GOSUB7:FOR Y=1TO3:
FOR X=0TO3:_MD(3,3,X,Y):_PCMREC(0A!+B!,A!
+B!+C,1,0,0,S):B!=B!+C:NEXT:NEXT:BEEP:_D
COPY(0,53)-(255,211)TO(0,53):BSAVEA$+".M
OV",0,&HD3FF,S:GOTO1 '**PROGRAMMED By**
6 SCREEN12:GOSUB 7:GOTO1'* UMPI SOFT *
7 OUT&H5,10:SETPAGE,0:FOR I=0TO1:_MD(3,3
):_DCOPY(0,0)-(63,52)TO(96,80):I=-STRIG(
0):NEXT:SETPAGE,1:RETURN '1994.5.2.(月)
8 PRINT"<"B$" MODE>":A$="":COLOR7:FILES"
*.MOV":PRINT:COLOR15:INPUT"FILE NAME(カク
ョウシ フヨウ)":A$:IF A$="" THEN RETURN ELSE SCREE
N12:SETPAGE,1:COLOR248:CLS:RETURN
9 IFERL=8 THEN PRINT"Not Found":RESUMENEXT
```

Mファンに
いたい放題!

、献していないんですよ。だからくれぐれはやらにやいかんでしょう。貢献するといえるかはあやしいけど。私のようなふがいがないユーザーのせいでMSXは衰退しているのかもしれない。私もおくれはせながら、更休みに「何か」をするつもりです。「何か」がまたたちになったら、必ず投稿します。(神奈川県/池電報・21歳)

『PATでJINDORI』の裏画面に描かれているものは？

MSX2/2+ VRAM64K by Cock-M

▶遊び方は35ページ

ANALYSIS

■変数の意味

A、B 汎用
A\$ キー入力用
C カーソルの方向
D、E ボールを打つ強さ
I、J ループ用
P 処理プレイヤー番号⇒0=青、1=赤
PP ゲームモード⇒1=2人対戦、2~9=対COM戦
PX、PY コンピュータの目標座標
R ボールの位置の色コード
S スティック入力値
T ターン数
V、W ボールの移動増分
V(n)、W(n) sin、cos計算⇒nは方向に対応
X、Y 処理プレイヤーのボールの座標
X(n)、Y(n) ボールの座標保存用⇒nはプレイヤー番号
Z sin、cos計算用/ボールのスピード
ZX コンピュータの行動判定用

■プログラム解説

・初期設定

10 変数の一部を整数型に宣言/画面初期化/乱数初期化/グラフィック画面への文字表示準備/配列変数宣言

20 PSGレジスタ設定/効果音

・モード入力

30 メニュー表示/キー入力待ち/画面消去/入力が有効か判定⇒【無効なら】行30へ飛び

【有効なら】変数設定

・ゲーム前設定

40 パレット切り換え/スプライトパターン定義/sin、cos値計算・設定/アクティブページを1に切り換える/画面

消去/領土の元絵作成開始

50 元絵の座標設定/領土の元絵作成

60 アクティブページを0にもどす/画面消去/初期領土表示/旗のスプライト表示/ボールの座標初期化

・プレイヤー切り換え

70 ボールのスプライト表示/メッセージ表示部分の消去/処理プレイヤー切り換え/ターン数更新/メッセージ表示/変数設定/コンピュータの順番か判定⇒【そうなら】行180へ飛び

・ボールを打つ

80 スティック入力/カーソルの角度計算/ボールを打つ強さ更新/カーソル表示/トリガー入力判定⇒【入力がなければ】行80へ飛び

90 効果音/ボールのスピード設定/カーソル消去/移動方向設定

・ボール移動

100 ボールのスピード更新/ボールの座標計算/ボールが画面外に出たか判定⇒【出ていれば】行170へ飛び

110 ボール表示/ボールのスピード判定⇒【まだ動くなら】行100へ飛び

・ボール停止後の処理

120 ボールのX座標保存/ボールの位置の色コード検出/ボールが処理プレイヤーの領土にあるか判定⇒【そうなら】効果音
130 ボールがどちらかの領土にあるか判定⇒【そうなら】ボールの位置に領土を表示/コンピュータの行動判定用変数設定(攻撃するか守るか)

140 相手ボールの状態判定⇒【処理プレイヤーの領土にいれば】相手ボールの座標初期化

150 基地の状態判定⇒【相手の領土にあれば】メッセージ表示/効果音/時間待ち/プログラム終了

160 ボールのY座標保存/ボールが処理プレイヤーの領土にあるか判定⇒【なければ】行170へ飛び 【あれば】行70へ飛び

170 ボールの座標初期化/行70へ飛び

・コンピュータの行動

180~200 コンピュータの目標

座標設定

210 ボールの座標と目標座標の距離計算/ボールの方向計算/ボールのスピード計算/効果音/行100へ飛び

POINT

行50でページ1の画面に作成されているのは、ボールの位置に表示される領土の元絵だ。領土を表示するとき、5段階にアニメーション表示するために、それぞれ大きさの異なる5つの円が作成される。これをCOPY命令でボールの位置に複写してきて、領土を表示しているのだ。

(MORO)



▶ページ1の画面をちょっとのぞいてみると、大きさの違う領土の元絵が並んでいる

JINDORI .FDA

```
10 DEFINT A-U:COLOR15,0:SCREEN5,2,RND(-TIME):OPEN"GRP:"A$1:DIMV(35),W(35)
20 SOUND6,7:SOUND7,53:PLAY"SM2000LB0C","V13L16"
30 PSET(0,0):PRINT#1,"1:P1 vs P2 2-9:P1 vs CPU":A$=INPUT$(1):CL5:PP=VAL(A$):IF PP<10RPP>9THEN30ELSEZX=150
40 COLOR=(2,4,4,6):COLOR=(3,6,4,4):SPRITE(0)=" ":SPRITE(1)=" ":FORI=0TO35:Z=17444+I:V(I)=COS(Z):W(I)=SIN(Z):NEXT I:SETPAGE,1:CLS:P=1:FORJ=2TO35
50 FORI=0TO4:A=I*50+25:B=J*50-75:CIRCLE(A,B),I*5+4,J:PAINT(A,B),J,J:NEXTI,J
60 SETPAGE,0:COLOR,1,12:CL5:FORI=0TO1:A=I*137+59:B=I+2:CIRCLE(A,120),35,B:PAINT(A,120),B,B:PUTSPRITE(B,(A,113),I*4+4,1:X(I)=A:Y(I)=119:NEXT:COLOR,12
70 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,X(I),Y(I),15,0:NEXT:LINE(0,0)-(255,20),12,BF:P=1-P:T=T+1-P:PSET(0,6):PRINT#1,"ターンT" "MIDS("あああ",P*2+1,2)"0は"A":D=1:X=X(P):Y=Y(P):IFPP>1ANDP=1THEN180
80 5=5TICK(P):C=C-(S=3)+(5=7):C=C-(C=-1)*36+(C=36)*36:D=D+1+(D=60)*61:E=ABS(D-30):PUTSPRITE4,(X(P)+V(C)*E,Y(P)+W(C)*E),12,0:IF5TRIG(P)=0THEN80
```

```
90 PLAY"C":Z=E/10:PUTSPRITE4,(-16,-16):V=V(C):W=W(C)
100 Z=Z*.985:X=X+V*Z:Y=Y+W*Z:IFX>255ORX<0ORY>210ORY<20THEN170
110 PUTSPRITEP,(X,Y),15:IFZ>.05THEN100
120 X(P)=X:R=POINT(X,Y+1):IFR=P+2THENPLAY"","06CEG"ELSEPLAY"","03AFD"
130 IFR=20RR=3THENFORI=0TO4:COPY(I*50,R*50-100)-(I*50+49,R*50-51),1TO(X-25,Y-25),0,TPSET:FORJ=0TO50:NEXTJ:I=IFP=1THENZX=59ELSEIFX>150ANDX(1)>95ANDR=2THENZX=0
140 IFPOINT(X(1-P),Y(1-P)+1)=2+PTHEX(1-P)=(1-P)*137+59:Y(1-P)=119
150 FORI=0TO1:IFPOINT(I*137+59,120)=3-ITHENPSET(160,6):PRINT#1,MIDS("あああ",I*2+1,2)"0か!!":8EEP:FORI=0TO30000:NEXT:END
160 NEXT:Y(P)=Y:IFR>P+2THEN170ELSE70
170 X(P)=P*137+59:Y(P)=119:GOTO70
180 PX=ZX:IFZX=0THENPX=194+RND(1)*4:PY=18+RND(1)*4:GOTO210
190 PX=PX+2:PY=RND(1)*120+70:IFPOINT(PX,PY)=3THEN210
200 IFZ>230THEN180ELSE190
210 A=5QR((PX-X)^2+(PY-Y)^2)+1:V=(PX-X)/A:W=(PY-Y)/A:Z=A/(65+RND(1)*PP*6-PP*3)+.03:PLAY"C":GOTO100
```

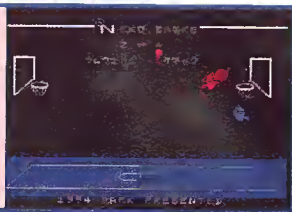
いいなMファンに放題！

稼働中です。やはり、MSXは使いやすいですね。去年の秋の文化祭のときなどは、私物のパソコンも合わせて、MSXを15台以上並べて、いろいろなMファンを買っています。でも、定期購読になると、一万二千円というお金が作れます。みんな少しとまとつていきます。書店に予約するのと同じです。……長々とまとまりのない話を書

ネコたちの個性が楽しい『ねこBASKE』 の個性を管理するプログラム部分はこちら

MSX R 専用 by DARK

▶遊び方は28ページ



ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

D 処理中のプレイヤーのダッシュ力

(加速度)

DC(n) ネコ(n)の地上ダッシュ力

(加速度)

DK(n) ネコ(n)の空中ダッシュ力

(加速度)

DQ, DW ダミーボールの速度

DX, DY ダミーボールの位置

H 処理中のプレイヤーの最高速度

HC(n) ネコ(n)の地上最高速度

HK(n) ネコ(n)の空中最高速度

Q, W ボールの速度

Q(n), W(n) 処理中のプレイヤー

の速度

T(n) ネコ(n)のジャンプ力(最高

地点=最小Y座標)

X, Y ボールの位置

X(n), Y(n) プレイヤーn+1の

位置

・その他の変数

A\$, B, B\$, K, V 一時変数

AG(n) メッセージ点減用

DS 得点を得たプレイヤー番号-1

DN(n) ダンク後ダウンカウンタ

DO シュート後フラグ兼ダウンカウ

ンタ(ボールの落下を速くするため)

DV ボール保持者-1(フリーなら

2)

F ネコの表示パターン番号増分(ア

ニメーション用)/一時変数

GO ゴール後フラグ兼アップカウン

タ

HF(n) シュート・必殺技フラグ(目

的不明。シュートでない必殺技を実行

したとき、すぐにスティック↑を離し

た場合のBボタンをシュートと解釈し

ない効果はあるかもしれない)

HS 必殺技実行中フラグ兼アップカ

ウンタ(トルネードシュートで画面外
に出たとき、霧隠れ、シャム(ダミーボ
ール)、フリッカー)

I, J ループカウンタ/ループフラ
グ

I(n) ネコ(n)の色

J(n) ジャンプモード(0:非ジャン

プ、1:加速度Yが上方向、2:加

速度Yが下方向またはトルネードショ

ット中)

K1, K2 各プレイヤーのボールキ

ャッチフラグ(両方がキャッチできる

とき、乱数で決定するため)

KZ(n) 操作不能フラグ兼ダウンカ

ウンタ(シュート後およびドロップス

テップをやられたとき)

M 処理中のプレイヤーのポーズ(ス

プライトパターン番号)

M(n) プレイヤーn+1の向き

(0:右、8:左)

N\$(n) ネコ(n)の名前

P セットの勝者(引き分けなら2)

P(n) スコア

S スティック入力値

S(n) プレイヤーn+1が使ってい

るネコ

SS\$(n) セット番号表示用

SE セット番号

SE(n) セットポイント

SI シュート位置(3ポイントシュ

ート判定用)

T 残り時間(240~0)

TG トリガーA入力値

TR トリガーB入力値

・スプライト画

0:プレイヤー1

1:プレイヤー2

2:ゴール時等のバスケット(ボール

より優先順位を高くするため)

3:ボール

4:バスケット左

5:バスケット右

6:審判

7:時計

9:必殺技用

・スプライトパターン

0, 1:ボール

2, 3:バスケット

4, 12:ネコ静止

5, 6, 13, 14:ドリブル

7, 8, 15, 16:走る

9, 10, 17, 18:ジャンプ

11, 19:シュート後など

20:Vサイン

21:時計

・キャラクタ

a~d コート

e~h センターサークル

p~t バックボード

u~x バスケット上部

■プログラム解説

●プログラム初期化

1~10 画面初期化、乱数初期化、整

数型宣言

20 スプライトジェネレータテー

ブル

30~40 パターンジェネレータテー

ブル設定/カラーテーブル設定

50 変数初期化/ネコデータ読み込み

●ゲーム初期化

60~100 ゲーム画面表示

110~120 トリガー待ち

130~250 ネコ選択/ネコ降下/変数

初期化/ネコ近づく

●メインループ1

260 タイムアップ判定/変数更新・初

期化

270 操作不能判定/スティック入力

トリガー入力

280~290 ドリブル判定/ゴール後ボ

ールデッド判定

300~360 ボールを持っていないプレ

イヤーの処理

370 ボール保持者判定

375~410 フリーボールの処理

420~500 ボールを持っているプレイ

ヤーの処理

510~520 ゴール判定と処理

530~550 ボールのバスケットリング

でのバウンド

560~610 ゴール後の処理

620~830 必殺技処理

●セット終了

840~890 整列等/結果判定と表示/

ゲームセット判定

●ゲームセット

900~920 結果の判定と表示

●サブルーチン

930~950 ジャンプ中処理

960~970 タイムカウント(インター

バル割り込み処理)

980 スコア表示

990~1000 効果音

1010~1050 ボールのバスケットリン

グでのバウンド

1060 効果音

1070 必殺技用スプライト消去

1080 効果音

●データ

1090~1300 スプライトジェネレータ

テーブルデータ

1310~1360 パターンジェネレータ

テーブルデータ

1370~1420 ネコのデータ

(ジキル)

●ネコたちのデータ読み込み部分とデータ

```
50 S$(0)="1ST SET":S$(1)="2ND SET":S$(2)
="3RD SET":S$(3)="4TH SET":S$(4)="FINAL
SET":RESTORE1370:FORI=0TO5:READN$(I),DC
(I),DK(I),HC(I),HK(I),T(I),I(I):NEXT
```

```
1370 DATA "ラムウエム",3,2,8,6,80,9
1380 DATA "ミケネツ",3,3,6,9,70,7
1390 DATA "サフライム",4,1,8,8,140,10
1400 DATA "ウリスア",4,2,12,10,98,15
1410 DATA "レキユイル",2,2,8,6,50,3
1420 DATA "ファルコム",1,3,10,6,60,13
```

行50の3行目の中ほどにあるFOR~NEXTループで配列変数に読み込んでいるのが、ネコたちの名前や動きに関する基本データだ。もしネコたちの名前や動きなどをオリジナルなものにしたのであれば、データのある行1370以降を変えればよい。

各行のデータは、名前、地上での加速度、空中での加速度、地上での最高速度、空中での最高速度、ジャンプ力、ネコの色の順に並んでいる。これらのデータをいじくれば、ネコたちの名前や動き、色などを変えることができる。

成り上がりすごろく『European Success』 のコンピュータプレイヤーの思考ルーチン

MSX2/2+ VRAM64K by 松本真一

▶遊び方は31ページ

ANALYSIS

■変数の意味(おもなもののみ)

・土地関係

※nは銀行を0として時計まわりに振られた通し番号

X(n)、Y(n) 土地の座標

N\$(n) 土地の名称

K(n) 土地の価格

L(n) その土地に停止したときの直収入額

M(n) 土地の種類⇒0=商業地、1=観光地、2=工業地

N(n) 土地の所有者⇒プレイヤー番号+1。0なら空き地

・プレイヤー関係

※nはプレイヤー1を0として順に振られたプレイヤー番号

PL プレイヤー数

C(n) プレイヤーの色

E(n) プレイヤーの位置⇒位置は土地番号に対応

MA(n) 所持金

PL(n) プレイヤーの状態⇒0=正常(人間)、1=正常(コンピュータ)、2=破産、3~5=それぞれ3~1回休み

SY(n) プレイヤーの年収

・状態表示関係

CC(n)、K\$(n) 土地の種類表示⇒nは土地の種類番号に対応

J\$(n) 状態表示⇒nは状態に対応

XX(n)、YY(n) 状態表示枠の左上の座標⇒nはプレイヤー番号

・その他

H(n) 順位

MM 所持金の最高額⇒この値の5分の1が目的収入額となる

R(n) ルーレットの目

TU 旅客機の人数

■プログラム解説

・プログラム初期

10~60 初期設定(画面初期化、

変数初期化、ルーレット作成、スプライトパターン定義、各種データ読み込み)

・ゲーム初期

70~100 タイトル表示

110~140 プレイヤー選択

150~180 ゲーム初期化(画面作成、所持金などの状態初期化、プレイヤー表示)

・メイン処理

190~280 ゲームメイン

290~340 ルーレット処理サブ※コンピュータの場合は乱数で決まる

350~390 空き地に停止したときの処理サブ※土地の購入

400~450 他のプレイヤーの土地に停止したときの処理サブ※土地の購入、支払い

460~520 自分の土地に停止したときの処理サブ※投資。コンピュータの場合、投資する金額は解説の式(b)を参照

530~560 旅客機の移動

・チャンス処理

570~590 イベントの種類決定/各処理に分歧

600~610 0……お休み

620~630 1……ジャンプ

640~660 2……お金を拾う

670~690 3……お金を落とす

700~720 4……旅客機登場

730~770 5……お金をもらう

780~820 6……お金をあげる

・サブルーチン

830~840 メッセージ表示サブ

850~860 プレイヤーの状態表示サブ

870~890 土地の情報表示サブ

900~910 「はい/いいえ」の選択サブ※コンピュータの場合、解説の式(8)を参照

920~930 時間待ちサブ

940~960 効果音サブ

・デモ用サブルーチン

970~1000 災害処理・デモ

1010~1020 ドル袋移動デモ※

プレイヤー間のお金の移動

1030~1040 ドル袋出現デモ※チャンスでの収入時

1050~1060 ドル袋消滅デモ※チャンスでの支出時

1070~1080 人の移動デモ※チャンスでのジャンプ時

・終了判定、ゲーム終了

1090~1140 破産判定/ゲーム終了判定/土地の売却処理サブ※コンピュータの場合、売る土地は乱数で決まる

1150~1190 ゲーム終了

・データ

1200~1220 スプライトパターンデータ(人、影、ドル袋、旅客機)

1230~1250 土地データ(土地の名称、価格、種類)

1260~1270 土地の位置データ/土地の種類と表示色データ/状態表示用データ

POINT

●コンピュータの行動

コンピュータプレイヤーがとる行動は、単純な乱数と2つの判定式で決定されている。単純な乱数が使われている部分としては、ルーレットを決定する部分と、所持金が足りなくなり、どの土地を売るかを決定する部分で使われている。

チャンスのときのルーレットを含めて、コンピュータはまったくズルをしていない。

どの土地を売るかを乱数で決めているので、この部分に関しては、コンピュータがやや不利だろう。

どちらにしても、単純な乱数を使っているだけなので、これらは思考とはいえないだろう。

●2つの判定式

さて、各プレイヤーの行動は、ルーレットをまわして進んで行き、止まった土地を購入するかどうか、投資をおこなうかどうかの2つの判断が必要になっている。

土地の購入では、空き地の場合と他のプレイヤーの土地の場合の2つがあるが、どちらも同じ処理を使って実行しているの、これらは同じと考えてよい。

・式(a)

行910の前半が、土地を購入するかどうか、投資をおこなうかどうかを判断している部分で、所持金を基本に計算して判定している。

最終的におこなうかどうかを決定する部分では乱数を使って判定しているが、最低でもいくらずかなどの調整が加えられている。

なお、変数Eは土地の番号で、変数Wは土地の価格だ。

・式(b)

行490は、土地に投資する金額を決定している部分だ。投資する金額の計算では、いっさい乱数は使われていない。

単純に所持金の3分の1を計算して投資する金額を出している。もちろん最高でも500になるように調整されているので、人間よりも有利になっていることはない。

以上でコンピュータの行動のすべてが決定されている。乱数や単純な計算式だけだが、じゅうぶんゲームとして成り立っている。

それでもまだ物足りないという人は、行490と行910の各判定式をオリジナルの処理に改造すれば、コンピュータに個性を持たせることも可能だろう。(MORO)

```
490 IFPL(I)=1THENTT=(MA(I)*3:IFTT>500THENTT=500:T=50:GOTO510ELSESET=TT*10:GOTO510
```

```
910 IFPL(I)=1THENTT=(MA(I)-W-50+E)*10:S=7+(RND(1)*30>TT)*4:GOSUB930:RETURNELSEFORST=0T01:S=STICK(J(I)):S--(S=3ORS=7)*S-1:NEXT:RETURN
```

Mファンに
いいたい放題!

を消さないためにも、貴誌の定期購読をしたいと思います。貴誌の情報は私にとってとても重要です。もう手に入らないとあきらめていた毛筆書体カートリッジも、貴誌の情報のおかげで入手することができました。秋葉原を探しても手に入らず、もう入手できないといわれただけに感謝しています。また、C言語講座やDOSの友もとても参考になります。付録ディスクもとても重宝しています。圧縮も結構ですが、これからは充実させてください。もしよろしければ「オホソク」に消ゆなどのテープ版のソフトをディスクで収録してください。ターボRに買い替えテープ版のソフトが使えなくなったので、よろしく願います。(東京都/豊田雅之・35歳)

『WALLABY!』と『RAT』の パズル部分を徹底解析

●RAT

MSX 2/2+VRAM64K by 石鞘凌

▶遊び方は36ページ

●WALLABY/

MSX MSX 2/2+RAM16K by 伊藤直輝

▶遊び方は32ページ

ANALYSIS OF RAT

■変数の意味

・キャラクタの座標

E(n) ボールの初期位置(オフセットアドレス)

W\$ ワープ先データ(配列)

X、Y、X(n)、Y(n) ボールの初期位置(テキスト)

・その他の変数

A、A\$、B、B\$、C、D、E 一時変数

C\$(n) 背景データ

E\$(n) ステージデータ

G クリアしたとき入ったホール(1または2)。ミスとき0

H\$ フェードアウト用パレットデータ(配列)

I、J ループカウンタ

K 入ったホールの数

L クリアステージ数

M スタート時のボールの進行方向(0から順に上、右、下、左)

O ダミー

R ステージ番号

S スティック入力値

T 前回のスティック入力値

U キー入力用

W(n) ステージnのクリアフラグ(0:クリアしてない、1:ホール1のみ入った、2:ホール2のみ入った、3:両方に入った)

■スプライトパターン

(カッコ内はスプライト面番号)

0:ボール(0)

1:上矢印(1)

2:右矢印(1)

3:下矢印(1)

4:左矢印(1)

■キャラクタ

ヲ(166)、ア(167)、イ(168) 外壁

ア(177) Rブロック(初期)またはA

ブロック

ク(184) Aブロック(初期)またはR

ブロック

タ(192) Tブロック

チ(193) 一度入ったホール

ツ(194) 入ったホール数表示用

ネ(200) ホール

ミ(208)〜モ(211) 背景

■プログラム解説

10〜230 マシン語プログラム

●プログラム初期化

240〜250 マシン語領域確保/画面初期化/整数型宣言

260 配列宣言

270 STOPキー割り込み定義

280 REM文マシン語をマシン語領域に展開するマシン語プログラムの書き込みと実行

290〜300 USR関数定義

310 太文字処理

320 パターンジェネレータテーブル設定

330 スプライトジェネレータテーブル設定

340 背景データ読み込み/ステージデータ読み込み

350 ワープ先データ・フェードアウト用パレットデータ読み込み

360 P L A Y文初期化

370 ファンクションキー定義

380〜460 外壁表示

470〜530 タイトル表示

540 トリガー待ち

550〜580 効果音/フェードアウト/スクロール

●ステージ初期化〜メイン

590〜830 ゲームフィールド表示

840〜930 キー入力判定(含ファンクションキー)

940〜980 マシン語ワーク初期化

990 矢印消去

1000 ゲームメイン(USR 0)実行/ミス判定

●ステージクリア等

1010〜1020 効果音

1030〜1060 フェードアウト/効果音終了待ち/ゲームクリア判定

1060 状況表示画面更新

1070 フィールド21へつながるホールへ入ったときの処理

1080〜1110 ディレー/効果音/スクロール

1130〜1210 エンディングデモ

1230〜1260 ミスのとき

●サブルーチン

1270〜1390 イージープレイ

1400〜1460 状況表示

1470〜1660 セーブ・ロード

1660〜1730 状況表示画面更新

1740〜1750 効果音終了待ち

1760 ストップキー割り込み

●データ

1770〜1830 パターンジェネレータテーブルデータ

1840 スプライトジェネレータテーブルデータ

1850〜1910 背景データ

1920〜2010 ステージデータ

2020 ワープ先データ

2030 フェードアウト用パレットデータ

2040〜2070 エンディングデモ用データ

■マシン語解説

USR3:キーバッファクリア

D9C0〜D9F4

REM文マシン語ローダー

DA00〜DA4A(USR0)

メインループのメインルーチン

DA4B〜DAB2

ミス判定・クリア判定

DAB3〜DAE9

ホールの周囲の状況を確認する

DAEA〜DB23

ボールが当たったブロックの消去

DB24〜DB57

トリガー判定とRブロック・Aブロックの入れ替え

DB58〜DB8E

ボールの移動・表示

DB8F〜DBD3

効果音

DBD4〜DBDC

ディレー

DBDD〜DBE7

ディレー時間を減らしてボールを次弾に高速化する

DBEB〜DC26(USR1)

フィールドクリア

DC27〜DC7A(USR2)

スクロール

●ワークエリア

DC7B〜DC7C

ボールのスプライト座標

DC7D〜DC7E

ボールの移動方向

DC7F〜DC80

ボールの位置(仮想VRAMアドレス)

DCB1

Tブロック数

DC82〜DC87

ボールの周囲にあるもの

DC88

Rブロックのキャラクタコード

DC89

Aブロックのキャラクタコード

DCBA

キャラクタコード177(初期Rブロック)の色

DCBB

キャラクタコード184(初期Aブロック)の色

FLCOF 1 SCORE 0 REST 5

DCBC

トリガー状態(0:オフ、1:オン)

DCBD

ボールの移動管理用カウンタ

DCBE

効果音用カウンタ

DCBF〜DC90

ディレー時間

DC91〜DC92

効果音ポインタ

DCCE〜DCE3

スクロール用

DD00〜DE5F

仮想VRAM

●定数領域

DC93〜DC9B

ワーク(DC88〜DC90)の初期値

DC9C〜DCA0

ボールの移動方向⇒アドレス増分変換表

DCA1〜DCA5

ボールの移動方向⇒スプライト座標増分変換表(DCA1〜DCA4がY、DCA2〜DCA5がX)

DCA6〜DCCD

効果音データ

POINT

メインループとスクロールがマシン語なので、ほとんどの効果的な表示は驚くに当たらないが、RブロックとAブロックの切り替えには工夫がされている。

RブロックとAブロック(キャラクタコード177と184)のパターン名称テーブルの内容が同じだということが1つのポイントで、カラーテーブルの2バイトさえ入れ替えてやれば、すべてのRブロックとAブロックが入れ替わってしまうということだ。

2つのブロックのキャラクタコードが現在どっちになっているかについて、多少めんどろな判定が必要になるが、たぶん仮想VRAMをスキャンして入れ替え、パターン名称テーブルに転送するよりは速いだろう。

このプログラムは、ファンクションキーを書き換えているが、なるべく避けてほしい。ESCキー判定と同じやり方でも使えるが、ファンクションキー割り込みを使う方法を、リスト(「RAT、MRG」)に示しておこう。

(ジキル)

RAT .FDA

```
10 '21930C0F1B8DC018908EDB8CD24DB3E06CD41
01E628C85A8DDCA720D24C083DADC
20 '48DA79FE6C8BA7280F85DCEADAC8FDB3A
70DC08E063327DDCC07DB8DCDDDB
30 'C05D80CDAADBCD04D181C80E063AB1DCA720
0A3A85DCA7280432F8F7C93A82DC
40 'B9C80100002A8DCB8C200510102BD200301
0302FE0520030102023A86D0CF03
```

※行50～230は省略。

```

2480 '*** Opening *****
2495 CLEAR 200,HD09BF:KEY OFF:COLOR 15,1,
1:SCREEN 1,0,0:WIDTH 22:DEFINT A-Z
260 DIM CS(6),ES(20),E(20),W(20),X(2),Y(
27)
270 ON STOP GDSUB 1760
280 FOR I=0 TO 2:SDPKE I+&HD9C0,ASC(MIDS
("XJcIbksbXhy",h$2(2),L$8I000070$2(2),L$8
I1t000Dejbbkfr,":",I+1,1)):+158 AND 255:NEXT
I:TDEF USR=&HD9C0,Q=USR(0)
290 DEF USR=&HDA00:DEF USR1=&HDBE8
295 DEF USR2=&HDC27:DEF USR3=&H516
310 FDR I=264 TO 727:A=VPEEK(I):VPDKE I,
A OR A/2 OR A/4:NEXT
320 FOR I=0 TO 16:READ AS,BS:FOR J=0 TO 1
7:VPDKE A5C(AS)+BS+J,VAL("&H"+MIDS(BS,J+2
1,2)):NEXT:NEXT
330 FOR I=0 TO 4:READ AS:FOR J=0 TO 2:VP
DKE I+8+J,4336,VAL("&H"+MIDS(AS,J+2+1,2
1)):NEXT:NEXT
340 FOR I=0 TO 6:READ CS(I):NEXT:FOR I=0
TO 20:READ ES(I),E(I):NEXT
350 READ WS,H$
360 PLAY"V147150L32","V117150L16"
370 FOR I=1 TO 5:KEY I,CHR$(I+176):NEXT
380 FOR I=0 TO 6:VPDKE I+8212,0:NEXT
390 FDR I=0 TO 1
400 POKE &HF923,&H18-I*4:CLS
410 AS=""+STRINGS(20,166)*"r"
420 LOCATE 0,4:PRINT AS:FOR J=0 TO 13:P
RINT";":SPC(20):";":NEXT:PRINT AS
430 LOCATE 0,2:PRINT"79999";:SPC(10):";7
9999"
440 NEXT:LOCATE 8,2:PRINT"STATUS"
450 LOCATE 6,21:PRINT"PASSED 0"
460 POKE &HF923,&H18
470 '*** Title *****
480 FOR I=0 TO 31:VPDKE I+1664,VAL("&H"+
MIDS(C$(6),I+2+1,2)):NEXT
490 Q=USR(0):FOR I=0 TO 12:READ AS:LDCA
TE 4,I:PRINT AS:NEXT
500 VPDKE 8212,240:VPDKE 8213,254
510 VPDKE 8214,116:VPDKE 8215,150
520 VPDKE 8216,168:VPDKE 8218,64
530 LOCATE 5,16:PRINT" P U S H SPACE "
540 IF 5TRIG(0)=0 THEN S40
550 PLAY"05ADEAV11ADEAV8ADEAV14","DSR32A
DEAV8ADEAV5ADEAV11"
560 FDR I=1 TO 18:VPDKE 8218,VAL("&H"+M
IDS(H$,I,1))*16:FOR J=0 TO 150:NEXT:NEXT
570 LOCATE 5,16:PRINT"=====
580 GOSUB 1750:Q=USR2(0)
590 '*** Stage xx *****
600 FDR I=0 TO 13:LOCATE 1,18-I:PRINT SP
C(20):FOR J=0 TO 80:NEXT:NEXT
610 FDR I=0 TO 800:NEXT
620 FDR I=1 TO 5:LOCATE I+6,11:PRINT MID
$("FIELD",I,1):PLAY"06A","06G":GOSUB 175
0:NEXT
630 FDR I=0 TO 800:NEXT
640 LOCATE 13,11:PRINT USING"##":R+1
650 LOCATE 05CEG-BV11CEG-BV8CEG-BV14",05F
32CEG-BV8CEG-BV5CEG-BV11":G05UB 1750
660 LOCATE 7,11:PRINT SPC(8):LOCATE 7,2:
PRINT USING"FIELD ##":R+1
670 '*** Make Field *****
680 FDR I=0 TO 4:VPDKE I+8214,0:NEXT
690 FDR I=0 TO 31:VPDKE I+1664,VAL("&H"+
MIDS(C$(R*3),I+2+1,2)):NEXT
700 Q=USR(0):I=1:B=L+EN(ES(R)):AS=MIDS("
2222222",W(R)+2,1)*"P99"
710 FDR I=1 TO B STEP 2
720 IF MIDS(ES(R),I,1)="/" THEN A=A+1:I
I-1:PDKE &HDC1,(B-I)/2:GOTO 780
730 C=ASC(MIDS(ES(R),I,1))-64
740 D=ASC(MIDS(ES(R),I+1,1))-64
750 PDKE C+D*22+&HDD08,A
760 LOCATE C,D+4:PRINT MIDS(AS,A,1)
770 IF A<3 THEN X(A)=C:Y(A)=D
780 NEXT
790 VPDKE 8214,116:VPDKE 8215,150
800 VPDKE 8216,168:VPDKE 8217,240
810 VPDKE 8218,(R MOD 3)*2+2*32
820 X=E(R) MOD 22:Y=E(R)*22
830 PUT SPRITE 0,(X*8+40,Y*8+31),15,0
840 '*** First Direction *****
850 Q=USR3(0):T=0:E=E(R)
860 U=ASC(INKEY$+"")-177:IF U>0 THEN DN
U GDSUB 1410,1480,1280,1480
870 S=STICK(0):IF S MOD 2=0 THEN S60
880 IF S=T THEN 940

```

```

900 PLAY"06A16B8","D0616G-8"
901 M=5*(A=(M+3)-(M=1)):B=(M=0)-(M=2)
910 FDR I=1 TO 8:PUT SPRITE 1,(X=M+I*A+4
0,Y*B+I*B+31),15,M,1:NEXT:T=S
920 IF STICK(0) THEN 920
930 GOTO 860
940 PDKE &HDC7B,Y#B+31
950 POKE &HDC7C,X#B+40
960 PDKE &HDC7D,M
970 PDKE &HDC7F,E AND 255
980 POKE &HDC80,E#256-&HDD
990 VPDK E 6916,289
1000 G=USR(0):IF G=& THEN 1230
1010 "000 Clear *****
1020 PLAY"05GDGBBG06DG-G84","05R16GDGG6
BG06GG-GB4R1"
1030 FOR I=5 TO 3:VPOKE 6915,VAL("&"+MI
DS(HS,(R MOD 3)+1*(I-1)):FOR J=0 TO 100:
NEXT:NEXT
1040 GOSUB 1750:IF R=20 THEN 1130
1050 FDR I=1 TO 10:VPOKE 8218,VAL("&"+MI
DS(HS,(R MOD 3)+1*(I-1)):16:FDR J=0 T
O 50:NEXT:NEXT
1060 K=-((W(R) AND G)=0):L=L-(W(R)=0):W
(R)=W(R) D OF 6:GDSUB 1670
1070 A=ASC(MIDS(WS,R*2+G,1))-64:IF A=20
AND (K<35 DR L<20) THEN A=RND(1)*(R-1)+1
1080 FOR I=0 TO 800:NEXT
1090 PLAY"D05CFGV12GFV10F6FGVBGFV14","D5
R32CF6VG9GFV7FGVF5GFV11"
1100 FOR I=1 TO ABS(A-R):O=USR2((A<R)*73
6):NEXT:R=A
1110 GOTO 600
1120 "000 Cleared Field 21 *****
1130 PLAY"D0416AD5D-ED-EA-V12EA-BV18EA-B
V8EA-BL32","04R32AD5D-ED-EA-V10EA-BV8E
ABGEA-B"
1140 FDR I=0 TO 189:VPDK E 8218,VAL("&H"+
MIDS(HS,I MOD 10+21,1)):16:FDR J=0 TO 50
:NEXT:NEXT
1150 BS=CHR$(11)+CHR$(27)+"L"
1160 FOR I=0 TO 18:READ A,AS:LOCATE A,B:
PRINT AS;BS;BS:NEXT
1170 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1180 FDR I=0 TO 6:A=1;I=B-A-3
1190 PLAY"M=0:A=0:D5GDGABAG-8GDGBABD6CEGEFG4
","V=B:D5R32GD6BAGG-8GDGBABD6CEGEFG4"
1200 PLAY"M=0:A=0:5FCFAGFE8FCFAGAB-06GFDE-F
4","V=B:D5FCFAGFE8FCFAGAB-D60FDE-FDE-F"
1210 NEXT:GOTO 1180
1220 "000 Miss *****
1230 PLAY"06BG-E-B-FDV12AED-V10AED-V14","
06R32BG-E-B-FDV9AED-V7AED-RV11"
1240 FOR I=0 TO 58:VPDK E 6915,RND(1)*13+
2:NEXT:VPDK E 6912,289:GOSUB 1750
1250 LOCATE 7,2:PRINT SPC(8)
1260 GOTO 600
1270 "000 Clear Field *****
1280 "IF W(R)<3 THEN RETURN
1290 PLAY"06DG-DG-AVD12DAV10DAV8DAV14","D6
R32G-DG-AVD9DAV0AV5DAV14"
1300 X=X(1)+(Y(1)-Y(2))*X(1)-Y(2))%2
1310 Y=Y(2)+(X(1)+Y(2))*Y(1)-X(2))%2
1320 VPDK E 6912,289:VPDK E 6916,289
1330 FDR I=0 TO 4:VPDK E 1&214,&:NEXT
1340 E=X+Y*22:O=USR1(0):POKE &HDC81,O
1350 FOR I=1 TO 2:POKE X(1)+Y(I)*22*&HDD
00,1:LOCATE X(1),Y(I)+&:PRINT"?":NEXT
1360 VPDK E 8216,160
1370 VPDK E 8218,((R MOD 3)*2+2)*32
1380 PUT SPRITE 0,(X#M+40,Y#B+31),15,0
1390 O=USR3(0):T=0:RETURN
1400 "000 Print Status *****
1410 VPDK E 6912,288:VPD(2)=5:STOP DN
1420 PLAY"06EBV12EBV10EBVBEBV14","R3206E
BV9EBV7EBVBEBV11"
1430 IF PEEK(-1044)>251 THEN 1430
1440 STOP OFF:VPD(2)=6
1450 VPDK E 6916,289:VPDK E 8218,Y#B+31
1460 O=USR3(0):T=0:RETURN
1470 "000 Save or Load *****
1480 VPDK E 6916,289
1490 LOCATE 2,21:PRINT MDS("SAVEDAD",U
-2*),4,"? (SPACE=YES)"
1500 PLAY"d6EG-V12EG-V10EG-V8EG-V14","D6
R32DG-V9DG-V7DG-V5DG-V11"
1510 IF STRIG(0) THEN 1540
1520 IF PEEK(-1044)=251 THEN 1640
1530 GOTO 1510
1540 IF U=2 THEN 1610
1550 OPEN"RAT.DAT"FOR INPUT AS #1
1560 FOR I=0 TO 19:INPUT #1,W(I):NEXT
1570 INPUT #1,R,K,L,CLOSE #1:GDSUB 1670
1580 VPDK E 6912,289
1590 LOCATE 2,21:PRINT SPC(18)
1600 O=USR2(0):O=USR3(0):RETURN 600
1610 OPEN"RAT.DAT"FOR OUTPUT AS #1
1620 FOR I=0 TO 19:PRINT #1,W(I):NEXT
1630 PRINT #1,R,K,L,CLOSE #1
1640 LOCATE 2,21:PRINT SPC(18)
1650 O=USR3(0):T=0:RETURN
1660 "000 Record Status *****
1670 STOP ON:POKE &HF923,&H14
1680 FOR I=0 TO 19
1690 LOCATE (IX$)*5+1,(I MOD 5)*2+7

```

[illegible]

RAT .MRG

```

275 ON KEY G05UB ,1410,1475,1280,1477:GD
508 1765
378 FDR I=1 TO 5:KEY I,CHR5(I+176):NEXT
860 U=0:KEY(2) ON:KEY(3) ON:KEY(4) DN:KE
Y(5) DN
1285 G05UB 1765
1315 IF R=0 THEN X=X(1)-4:Y=Y(1)
1345 IF R=0 THEN T=1 ELSE T=2
1350 FOR I=1 TO T:POKE X(I)+Y(I)*22+HDD
00,I:LDACAT X(I),Y(I)+4:PRINT"3":NEXT
1410 G05UB 1765:VPDKE 6912,288:VDP(2)=5:
STDP DN
1475 U=2:G0TD 1490
1477 U=4
1480 G05UB 1765:VPOKE 6916,209
1765 KEY(5) STDP:KEY(3) STDP:KEY(4) STDP
:KEY(5) STDP:RETURN

```


ツール!

ファンダムアネックスツール専門館

SCREEN5、7、8、12を自由自在に操る

SHU Ver. 0.0

MSX R 専用

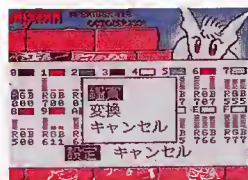
by MIJINKO-SOFT

SCREEN5、7、8、12のあいだを自由に交換できるグラフィックモード変換ツール。対応しているモードの豊富さと変換の高速さがウリ。

前号のツール技評で、もっとも読者の反応があった、「SHU」を採用し、収録した。これはSCREEN5、7、8、12のグラフィックモードの画像を、SCREEN5、7、8、12のいずれかのグラフィックモードに変換できるという変換ツールだ。ファイル形式はBSAVEとCOPYから選ぶことができ、

パレット形式は画像ファイル内のパレット、グラフサウルス互換パレットファイル、MSX標準パレット、以前使用していたパレットから選べる。インターレースモードも指定でき、また、画像を4分の1に縮小することもできる。そして、今まであげた要素が、読み込みファイル、書き出しフ

ァイルについて、すべて独立に指定できるというかなり強力なツールだ。変換速度も数秒から長くても数分と満足いくものだ。



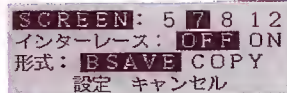
③扱えるグラフィックモードの豊富さがウリ

操作ガイド

操作はキーボードのみ。カーソルキーの上下で選ぶ項目を変更、カーソルキーの左右で項目内のパラメータなどを選択し、スペースキーで決定。「設定」と「キャンセル」がある場合、「設定」でコマンドの実行、「キャンセル」で1つ前のコマン

ドに戻る。このときカーソルキーの上下を押すと、項目の選択に戻れる。CTRLキーは、SCREEN5か7で、パレットが変化して画面が見にくくなったときに、表示文字の色を変えるもの。SHIFTキーは、コピーセ

ーブ範囲指定のカーソルの移動距離を変えたり、パレット調整のマスクを切り換えたりする。



①操作のほとんどはカーソルキーとスペースキーですんでしまう

ファイル名入力

画像ファイルのロード・セーブ、パレットファイルのロード・セーブと、かなりひんぱんに目にかかる画面だ。

カーソルキーの上下で入力項目を変更し、文字の入力には文字キーを使うが、最後にリターンキーを押す必要はない。BSキー、DELキー、カーソルキーの左で1字削除。

ドライブ: A:
ディレクトリ: Y
ファイル名: menu94x.sr5
設定 キャンセル

①ファイル名入力中。決定はやはりスペースキー。サブディレクトリの指定もOK

パレット設定

パレット設定では、カーソルキーの左右で変更したいパレットのRGBを選び、上下でその数値を0～7の範囲で変更する。変更したいパレットを選ぶとき

は、カーソルキーの左右で選択しているRGBが変わる(RGBの文字のいずれかが反転)。変換画のパレット設定のときは、SHIFTキーでマスク切り換えができる。マスクしたパレットは変換には使用されない。

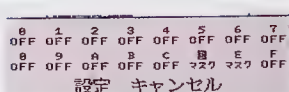


④数値をカーソルキーの上で増やすと、グラフが伸びて、画面上の色も変わる

マスク設定

パレットの「自動設定」を選んだときのみに出てくる設定だ。自動設定したときに割り当てられたくないパレット番号をカーソルキー

の上下で「マスク」にする。アドベンチャーゲームなどで文字の色や枠の色などが決まっているときに、そこで使うCGは文字や枠の色をマスクして変換すればいいだろう。

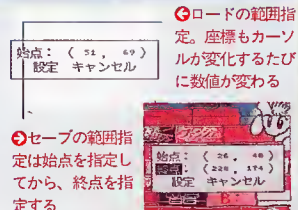


⑤上側の数字がパレットの色番号で、下側がマスクをするかどうか

コピーセーブ指定

コピー形式でセーブするときのセーブ範囲を指定する。まず始点を指定する。カーソルキーで枠の左上側を動かして、スペースキーで決定。次に終点を指定する。おなじよ

うにカーソルキーで枠の右下側を動かしてスペースキーで決定。SHIFTキーを押しているとき、通常1ドットずつのカーソルの動きが、10ドットずつになる。コピー形式のファイルをロードするときは、始点のみを指定すればいい。



⑥ロードの範囲指定。座標もカーソルが変化するたびに数値が変わる
⑦セーブの範囲指定は始点を指定してから、終点を指定する

付録ディスク収録ファイルについて

「SHU」の起動に必要なファイルは全部で3本で、付録ディスクのディスク①に収録してある。SHU.BAS 起動BASICプログラム
SHU2.BAS 本体BASICプログラム
SHU.BIN マシン語プログラム
このほかに、変換する画像データファイルが必要。SCREEN5、7、8、12のいずれかのモードで、BSAVEかCOPYでセーブされていればOK。
市販のCGツールも、たいいてこれらの形式でセーブすることができるはずである。
パレットも必要ならばグラフサウルス用のパレットファイルが読み書きできる。



このツールを使う目的は、前号のツール技評への感想の手紙を見ると、付録ディスクなどに収録されているCGを自分の持

っているCGツールに読み込ませたい、というものが多かった。そこでこの基礎編では、それに近いかんたんな例をもとに、コマンドの意味を説明する。

SHUのコマンドは、すべてメニュー形式で進んでいく。実際の画像変換のおおまかな流れは、起動時のメインコマンドを上から順番に実行すればいい。つまり、変換先のモードを設定し、ファイルを読み込み、変換

して、セーブするという流れだ。

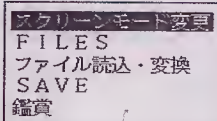
各コマンドはこれから詳しく見ていくが、「FILES」と「鑑賞」はここで紹介する。

「FILES」は、ディスク中のファイル、残り容量を表示するもの。画像ファイルを入力するときに、ファイル名を手で入力しないといけないので、このコマンドでよく覚えておく必要がある。

「DRIVE」の指定は「:」ま

で、「DIRECTORY」の指定は「羊」まで書く。「WILDCARD」で表示ファイルを限定することもできる。「RETURN」以外ではディスクの再検索をして、RETURNで終了。

「鑑賞」はウィンドウを消して、表示されている画像を鑑賞するためのもの。変換前の画像を読み込んだ直後にも鑑賞できる。もう一度スペースキーを押すとメインコマンドに戻る。



①起動直後のメインコマンド。変換やSAVEが終わった後もこの画面になる

スクリーンモード変更

まずこのコマンドで、変換後のスクリーンモードを指定しておく必要がある。ここを設定しないままにファイルを読み込んで、結局キャンセルして設定しなくては

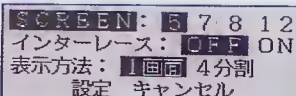
いけないので、忘れないように。

SCREEN 7のときは、横のドット数が2倍になるので、ウィンドウや文字が縦長になる。SCREEN 8と12は、ドット数は5とおなじだが、パレットがない代わりに、色数が8なら256色、12な

ら19286色と多い。

「表示方法」で「1画面」を選ぶと等倍変換に、「4分割」を選ぶと縦横半分の縮小変換になる。

インターレースは縦のドットが通常の倍になるもので、変換後、2枚の画像としてセーブする。



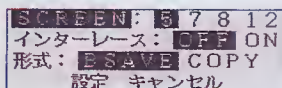
②この初期値だと、SCREEN 5 (256x212ドット、16色)で、ノンインターレースモードに等倍変換される

ファイル読み込み・変換

これがSHUの中心部分。画像データをファイルから読み込んで、「スクリーンモード変更」の設定どおりに変換する。

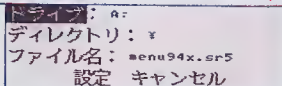
「スクリーンモード変更」で指定したモードによっては、パレット関係の指定や縮小変換の位置の指定などがなかったりするので、右下のカコミを見てほしい。

読み込むファイルのモード



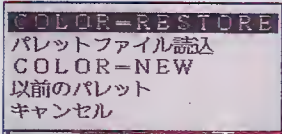
④読み込む画像データファイルは、SCREEN 5の画面モード。インターレースはOFFで、BSAVE形式でセーブされている

読み込むファイル指定



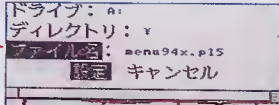
④Aドライブのルートディレクトリにある「MENU94X、SR5」を読み込む。ないときはメインコマンドの「FILES」で探す

パレット設定



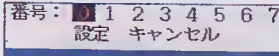
④メニューの上から順番に、画像内のパレット、グラフサウルス互換パレットファイル読み込み、MSX起動時のパレット、以前設定したパレットという意味

パレットファイル指定



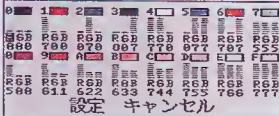
④パレットファイルも画像ファイルとおなじようにして読み込む。ここで入力したファイル名は記憶されていて、何度も入力する手間が省ける

パレットのトラック指定



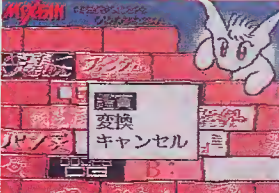
④グラフサウルス互換パレットファイルにはトラックが8つ用意されているので、そのなかから選ぶ。グラフサウルスのマニュアルを参照

パレット調整



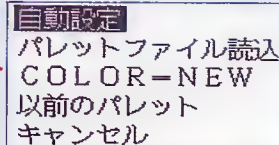
④読み込んだパレットを微調整できる。これで読み込んだCGの色が最終的に決まる。画面を見ながら納得がいくなければ調整しよう

読み込み終了



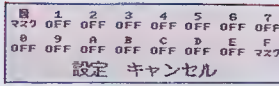
④「鑑賞」はメインコマンドのものとおなじ。「変換」で変換作業が始まる。「キャンセル」は、一番最初の「読み込むファイルモード」からやり直し

変換後のパレット



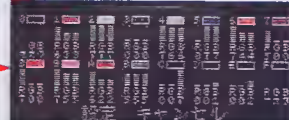
④変換後のパレット。読み込んだ画像から自動的に作成するか、新たにファイルから読み込むか、MSX起動時のものか、以前設定したものか

マスクパレット指定



④「自動設定」の場合、このマスクパレットの設定を行う。使われたい番号をマスクにする。この後、パレット作成のために、しばらく時間がかかる

パレット調整



④文字の色が見にくいなら、CTRLキーで文字色を変えよう。SHIFTキーでマスクを変更も可。このパレットで良ければいいよ変換だ

できあがり!

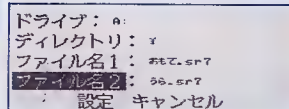


この例以外では...

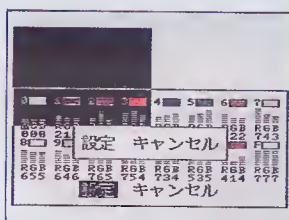
様々なモードをサポートしているので、モードの違いによっては存在しない項目や、モード独自に設定しなくてはならないパラメータがある。

SCREEN 8、12ではパレット関係のコマンドがなくなるし、コピー形式のファイルを扱うときは座標の指定が必要だ。インターレースのON、OFFでもファイル名の指定が2ページ分、2ファイル指定する。

これらのコマンドは、選択しているモードにより自動的にウィンドウが現れるので順番に入力していけば難しい問題はないだろう。



④インターレースの画像を読み込むときのファイル指定。2ファイル指定する



④「4分割」を指定したときの縮小変換は、画面の4分の1が反転している変換先の位置をカーソルキーで動かして指定する

SAVE

さあ、うまく変換されたのなら、この画面を保存して、別のCGツールで加工したり、紙芝居などのプログラムで読み込んだり、CGコンテストに応募したりしたい。この「SAVE」には大きく分けて2種類のセーブ方法がある。「BSAVE」と「COPY」だ。

「BSAVE」は、BASIC上で、BSAVE“ファイル名”，開始アドレス，終了アドレス，Sとしてセーブされるものとおなじだ。グラフィックスの「SR?」やDD倶楽部、F1ツールディスクでも対応している。「COPY」はおなじくBASIC上で、

COPY(A,B)-(C,D)TO“ファイル名”としてセーブされるものだ。グラフィックスの「GL?」に対応する形式だ。

形式: BSAVE COPY
設定 キャンセル

①全画面なら「BSAVE」、部分的に必要な「COPY」か

これらのCGツールを使うなら、そのツールが扱っている拡張子でセーブするといだろう。

画像ファイル上

パレットファイル作成
セーブしない
キャンセル

②BSAVEのパレットの保存形式を選択。BASICで使うなら画像上がいい

応用編

SHUでできることは、基礎編に書いたことで全部だ。あとはどのようなときにこの機能が使えるのかだが、これはこのページを読んでいるみんなの発想にかかっている。

ここで作者のMIJINKO-SOFTが送ってくれた使い方の例を紹介しよう。

●「家」をMSX2用に改造する

MSX2ユーザーの友人がいて、Mファンの「家」(’93年11-12月情報号ファンダム、MSX2+以降、伊藤直輝作)をやった

くて毎日ターボRを持っている僕の家にやってくる。何とかしてくれ、というときだ。

画像がSCREEN12(COPY形式)のほかは、MSX2互換なプログラムなので、SHUでSCREEN8にCGデータを変換して渡してやればいいだろう。

●SCREEN8のグラフィックをSCREEN5に変換

SHUの機能そのものです。MORO’Sショップへの質問にもあった。色数があまり多く

なければ容量は半分になって、多くのグラフィックが1枚のフロッピーにセーブできる。

●手軽にSCREEN12のグラフィックを描く

SCREEN12のYJKは色化けのため作成が難しいが、まずSCREEN8でグラフィックを描いて、SCREEN12に変換する。その後自然画伯やOut-SeTのようなYとJKを別々に修正可能なツールで修正すると、かんたんにカラフルなSCREEN12のグラフィ

ックを作成することができる。

●パレットの数を変更する

SCREEN5や7でグラフィックを描いているうちに、パレットが足りなくなることがよくある。そんなときに、変換後のパレットを、不要なものを「マスク」して同一画面モードに変換すればパレットがあく。

と、このようにいろいろ考えられるSHUの用途。もしももしものものを思いついたら、「ツール/」SHU係まで、どしどし送ってきてね。

半透明キャラクタ!!

インターレースの画像からノンインターレースの画像に変換する機能をうまく使ったエフェクト。2枚の画像を合成して、半透明な効果を産み出す。スクリーンモードは自然画の12がきれいだ。

まず背景のみのグラフィック①と、おなじ背景にキャラクタのいるグラフィック②を描く。

SHUで原画と変換画のSCREENはおなじし、インターレースは原画をON、変換画をOFFにする。

①と②を同時にロードして変換すると、キャラクタが透明度50%の半透明グラフィック③が完成。さらに①と③で75%、②と③で25%のグラフィックも作れる。



①ポイントはこのキャラのまわりに背景がないといかないだけ



②CGコンテストのSCREEN10のグラフィックを使った



③だいたい雰囲気は出てるかな。ちなみにこれはSCREEN12

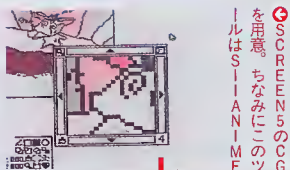
アンチエイリアシング!

ジャギーを中間の色で目立たなくすることをアンチエイリアシングという。それをSHUはやってくれるというのだ。やり方は4分の1画面未満のときは次の手順でできる。

まず原画を縦横1ドットずつ大きく描き、縦横2倍に拡大しセーブする。このとき拡大先の左上の座標は(1, 1)にする。

SHUで縮小して(1, 1)を始点としてコピー形式でセーブすればOK。

ただしある程度の条件が必要だろう。線が細いとぼかしがかかったようになってしまう。また縮小のときのマスク設定もかなり影響するだろう。研究してね。



おわりに

かんたんな使いの程度しか紹介できなかったが、作者のMIJINKO-SOFTは、内部動作の説明、画像用バッファをマッパーRAMにとって、中間ファイルを作らないとか、近い色のパレットを探すときのベクトルの計算などを、延々とつづった手紙を同封してくれた。

そして最後に作者の^{つぎ}の作品として、近ごろのファンダムのD部門への批判が書いてあった。

D部門の作品すべてではないが、むやみに画像データを使っていないか。工夫すれば、それほど容量をとらないデータでも、安易に画像データにしている傾向がある、というものだった。

しかし、彼はD部門を否定しているのではない。単純な画像は圧縮できるが、複雑な画像は圧縮がきかない。そのようなリアルな画像を、このSHUを使って、D部門の作品に使ってもらいたいのだ。ファンダムの投稿者にどんどん使ってもらいたいツールである。



④SHUのタイトル画面。BASICの命令で描かれた画面の容量は1Kバイト程度

SUPER BEGINNERS' 講座

スーパー ビギナーズ

超初心者

第13回

今回のテーマ

ページ切り換えを使う

プログラムでページを切り換えるとき、どんなことに注意すればいいか？ また、ページ切り換えを使えば、どんなことが可能なのか？

前回までは、あらかじめファンクションキーに登録しておいたり、キーボードから直接入力したりしてSCREEN 1のページ切り換えを体験してきた。

では、プログラムでページ切り換えを使いたいとき、どのようにしておこなえばいいだろうか？

POKE文とVDP (2)を使って、その場その場で切り換える。

もちろんそれでいいのだが、プログラムの中で、何度もページを切り換えたりするときは、いっそサブルーチンにでもしておいたほうがやりやすい。

今回はまず、プログラムでページ切り換えを使うときについて、紹介しよう。

ページ切り換えサブを作る

次ページのリスト1とリスト2は、ページ切り換えサブルーチンの例だ。

パッと見ただけで、両者の違いがわかる人は優秀。すでにページ切り換えの難関の1つをクリアしているといえる。

2つのサブルーチンの違いは、リスト1ではページ単位、リスト2ではアドレス単位になっているという部分にある。

POKE文とVDP (2)

SCREEN 1でページ切り換えをするには、ディスプレイページをVDP (2)に、アクティブページをワークエリアの&HF922~&HF923番地にPOKE文で設定しておこう。結果的にページ切り換えになるだけで、これらはページ切り換えのための命令ではないので注意。

SCREEN 1のページ切り換えでは、ディスプレイページとアクティブページとで、切り換えられる大きさが違っている。ディスプレイページでは、&H400バイトのページ単位の切り換えしかできないのに対して、アクティブページでは1バイト単位で切り換えることができる。

この違いがあるために、ページ切り換えを使う目的によっては、どちらで切り換えたほうがよいか変わってくる。

例えば、いくつかのページに文字を書いておき、それを連続して切り換えるなどというときには、ページ単位で切り換えてやったほうがやりやすいはずだ。

実際には、ディスプレイページのみとか、アクティブページのみで切り換えることが多いので、慣れてきたら、その場その場で切り換えるほうがいいだろう。

注意すること

プログラムでページ切り換えをおこなうとき、注意してほしいことが2つある。

まず、プログラムを組んでいるときの注意。ためしにRUNしたときなどで、エラーが出たりして

困ってしまうことがある

プログラム作成時にエラーが出て中断した場合、ページ切り換えをしているときだと、そのエラーメッセージさえも出ないことがある。エラーが出たときのビーブ音を聞き逃してしまうと、エラーが出てストップしたことさえもわからないことがある。こんなときは、エラー発生時の割り込み処理を使うと便利なので覚えておこう。

```
list
10 KEY1,CHR$(12)+"screen0"+CHR$(13)
20
30 LOCATE7,9:PRINT"F1キーで カートリが でます"
40 POKE &HF923,20
50 A="エラーが でます"
60
70 POKE &HF923,24
80 END
90
100 OK
```

画面のプログラムを実行すると……？ ページ切り換えの後、エラーで中断してしまう

プログラムが途中で止まったとき。ディスプレイページとアクティブページが別々になっていたり、アクティブページがVRAMの文字やスプライトの情報が保存されている部分になっていたりすると、打ち込んだ文字が見えなかったり、画面の表示がおかしくなっていたりして困ってしまうことがある。

泣く泣くリセットしたという人もときどきいるので、そのようなことがないように、あらかじめ、ファンクションキーのどれかに、画面モードをSCREEN 0に変更する設定を登録しておこう。

SCREEN 0に変更する設定

画面モードを変更すると、切り換えたページが初期化されて元の状態にもどる。そこでファンクションキーに画面モードをSCREEN 0にする設定をしておくとう便利だ。
KEY6,CHR\$(12)+"SCREEN0"+CHR\$(13)のようにすると、F6キーに画面モードを変更する設定を登録できる。

もうひとつはプログラムが完成した後だ。CTRL+STOPでプログラムの実行を中断したとき、先に述べたのとおなじ結果になることがある。CTRL+STOPが押されたときに割り込みがかかるようにしておき、その割り込み処理でページを元にもどすようにしておこう。

ページ切り換えを使う

ページ切り換えを使えば、いったいどんなおもしろいことができるのだろうか？

ここではページ切り換えを使っ

CTRL+STOP割り込み

ON STOP GOSUB~で、CTRL+STOPが入力されたときに呼び出す処理を指定できる。この設定を有効にするには、STOP ONを実行すればよい。割り込み処理ではページ切り換えをおこなって元の状態にもどすようにしておけば、途中で中断されたときでも、正常な画面を表示することができる。

■リスト1 ページ切り換えサブの例(その1)

```
100 / DP:デイスプレイ・ページ AP:アクティブ・ページ
110 VDP(2)=DP
120 POKE &HF922,0:POKE &HF923,AP*4
130 RETURN
```

■リスト2 ページ切り換えサブの例(その2)

```
100 / DA:デイスプレイ・ページ アドレス
110 / AA:アクティブ・ページ アドレス
120 VDP(2)=DP
130 POKE &HF922,AA MOD 256
140 POKE &HF923,AA / 256
150 RETURN
```

■リスト3 ページ切り換えを使ったキャラクタパターン定義

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
20 POKE &HF923,0
30 LOCATE 0,16:PRINT "UiUiUiUi"
40 POKE &HF923,2
50 LOCATE 8,8:PRINT "?sちへて;わあウヌ"
60 POKE &HF923,24
70 PRINT "ab"
80 PRINT "aaaaaa"
90 PRINT:END
```

たいくつかのテクニックを紹介しよう。

キャラクタパターンの定義

リスト3は、ページ切り換えを使ってキャラクタパターンを定義するサンプルだ。

ファンダムの作品でよく見かけるキャラクタパターン定義とは違って、VPOKE文などが無い。あるのはアクティブページを切り換えるPOKE文とPRINT文だけだ。

アクティブページがどこに切り換えられているかわかるかな? ページ0、つまり文字の形の情報が保存されている領域に切り換えられている。ということは、ここで何か画面に書き込むと、文字の形の情報が変化することになる。

つまり、リスト3のPRINT文で、キャラクタパターンを定義しているのだ。

リスト3を実行すると、右上の写真のような画面になる。そしてそのときのページ0の様子、VDP(2)=0

を実行してよく見てみると、そのVPOKE文などがないキャラクタパターン定義には、SPRITE \$ 関数のようにパターン定義用の命令が存在しない。そのために、VPOKEを使って直接VRAMの情報を書き換えて定義するのがふつうだ。しかし1バイトずつおこなわなければならない、データもかさばってしまう。そこでページ切り換えとPRINT文で定義するテクニックなのだ。ただし、

画面の中に、リスト3の行30で表示した文字があるはずだ。

おなじようなやり方を使って、スプライト属性テーブルを書き換えてやれば、複数のスプライトをいっぺんに動かすこともできる。

VPOKEの代わりにPRINTでVRAMの情報を書き換えるというテクニックなのだ。

スクロールを使って表示

ディスプレイページのうちの4分の1は、画面に表示することができない。だが、MSX 2以降の機種ならVDP (24)を使って表示することができるのだ。

リスト3の実行後に、VDP(2)=0:VDP(24)=64を実行すると、すぐ下の写真のようになる。ふつうには表示することができない4分の1の部分も、スクロールさせれば画面に表示することができるのだ。

(MORO)

PRINT文では表示することができない文字があるので、パターンによってはまったく使い物にならない。

VDP(24)

MSX 2以降の機種では、VDP (24)に、ずらすドット数を設定すればハードウェアで縦スクロールをおこなうことができる。初期状態のVDP (24)の値は0だ。



○リスト3の実行画面。「ab」と「@@@@@@」の文字の形が変わっているのがわかる



○リスト3を実行した後に、ページ0に切り換えて、さらにスクロールさせて見たもの

プログラムのご相談・修理・仕立て

MORO'Sショップ

●レーティング表を作るには
プログラムでレーティング表を作りたい。いったいどのようにすればよいのですか?
(宮城県・佐藤勤太郎/7歳)

レーティング表などは、要素の次元数が2つの配列変数を用意すれば簡単に作れます。
具体的には、DIM R(12,9)などのようにして、DIM文で宣言して配列変数を用意しておき、それぞれに数値を代入するのです。

例えば、攻撃力とダイス値から結果を出すレーティング表なら、R(ダイス値, 攻撃力)=結果のようにして、あらかじめ、すべての結果を代入しておくのです。
数値を代入するときは、結果の値をDATA文にしておき、FOR-NEXT文で一括して読み込んでしまえば、手間が省け、修正するときなども楽にできるでしょう。

●ただ今BASICの勉強中なので、今読んでる本の中にはシス

テム変数のBASE(n)、VDP(n)についてふれられていません。この変数はどのような使い方をするのでですか?
(東京都・板谷研志/17歳)

BASICにあるシステム変数のBASE(n)は、VRAMで使われている領域の先頭アドレスを参照したり変更したりするためにある変数で、nの値によって、対応する画面モードや領域が変わります。
VDP(n)もおなじように、VDPレジスタの値を参照したり設定したりするための変数で、これもnの値によって目的とするレジスタが違ってきます。
これらのシステム変数は、nの値によって役割などが違うため、ひとくちに「VDP(n)とはなにか?」のような説明となると、残念ながらこれ以上詳しくは答えられません。

☆プログラムに関する質問などを受け付けています。MSX・FAN編集部「SB講座MORO店」まで、どしどし送ってください。

Mファンに
いいたい
放題!

★MSXは他の機種にくらべて劣っている点も多いが、手軽にプログラミングできるのが最大の魅力だ。このまま消えてしまつたにはもったいない。(富山県/綿原健悟/20歳)★これまで追いつめられていたとは……残念です。僕もMSXではもの足りずFMTOWNSを買い換えたり口で、いまだに使用回数は少ないながらもMSXをメインマシンと考えており、先日ターボRを買って探し出し購入した次第です。厳しいかもしれませんが、いつまでもエールを送りつづけるのでがんばってください。(長崎県/杉本智/19歳)

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

第5回

ポインタについて

【si】

数値には いくつかの型がある

前回までに変数の宣言のしかたなどを話しました。そのときに変数の型についても話しましたね。char型とかint型とか。char型の変数には1バイトの数値を格納することができ、その変数から読み出した数値は1バイトの数値です。int型の変数には2バイトの数値を格納することができ、その変数から読み出した数値は2バイトの数値です。

1バイトの数値とか2バイトの数値とか書くと、ああ違うものなんだな、という感じが受けますが、いったいどのように違うのでしょうか。いま、char型の変数に1、int型の変数にも1が入っていたとします。両方の変数の内容を読み出してください。具体的にどう違うかわかりますか？

char型の変数から読み出してきた1は、16進数で書くと01hです。あたりまえのようですけど。int型のほうは少し違います。0001hなのです。2バイトの数値なのです。このように、たんに数値の1といっても、charの1やintの1のように数値にも型があるのです。

ほかにlong型の1というのもあります。この場合は00000001hという書き方になりますね。

プログラム上でただ1と書けば、それはintの1になります。では、char型の変数に1を正しく代入するプログラムを書いてみてください。

```
=====LIST 1=  
char a;
```

```
a=1;
```

```
=====
```

これで正しいでしょうか？ いいえ。いま話したように、aはcharで、1はintなのです。型が違います。型の異なるものをむりやり代入しようとしてはいけません。では、どうするのでしょうか？

キャストします。

型を超える キャスト演算子

新しい言葉が出てきました。キャスト演算子は、型を強制的に変える働きをします。変えたい型名をカッコでくくって、数値や変数名の手前につけるのです。上のプログラムの例でいえば、

```
=====
```

```
a=(char)1;
```

```
=====
```

になります。

(char)

がキャスト演算子で、これが付いた数値はchar型になります。LIST 1のプログラムの2行目は、このように書くのが正しいのです。これを「charにキャストした」といいます。ではちょっと問題。

```
=====
```

```
(char) (int) (long) (int) (long)1;
```

```
=====
```

めちゃくちゃにキャストされた式ですけど、この式の値はいったい何でしょうか？

答えはchar型の数値1です。

書かれている1はintです。それは(long)によって00000001hになり、(int)で0001hになり、また(long)で00000001hにな

り、(int)で0001hになり、最後に(char)で01hになったわけです。

MSX-Cは、型のチェックのきびしいコンパイラです。charとintの違いだけでも警告されたりします。こういうときは、キャスト演算子で型を正しく変換してあげてください。

もう1つの型 ポインタ

数値の型について、もう少し。

C言語には、(char)1や(int)1のようなふつうの数値のほかに、アドレスの値もあります。メモリアドレスの0001hですね。これはintの1とは違うのでしょうか。おなじ2バイトの数値です。でも違います。アドレスはアドレスであって、ふつうの数値ではないのです。ちょっと計算してみると感覚的にわかると思いますから、かんたんな計算をしてみましょう。

```
=====
```

```
2*2;
```

```
=====
```

こういう式なのですが、ふつうの数値なら答えは4です。それはcharでもintでもlongでも同じことですね。ではアドレスの0002hとアドレスの0002hをかけあわせてください。答えは何でしょうか？ 0004hですと答えた人、間違い。

いままでBASICやマシン語でプログラムを組んでいて、アドレスにアドレスをかけたことがありますか？ アドレスにメモリ領域の長さなどを足したことはあるでしょう。でもアドレスにアドレスをかけたことなどないはずです。正解は、「こんな式はありません」というわけです。

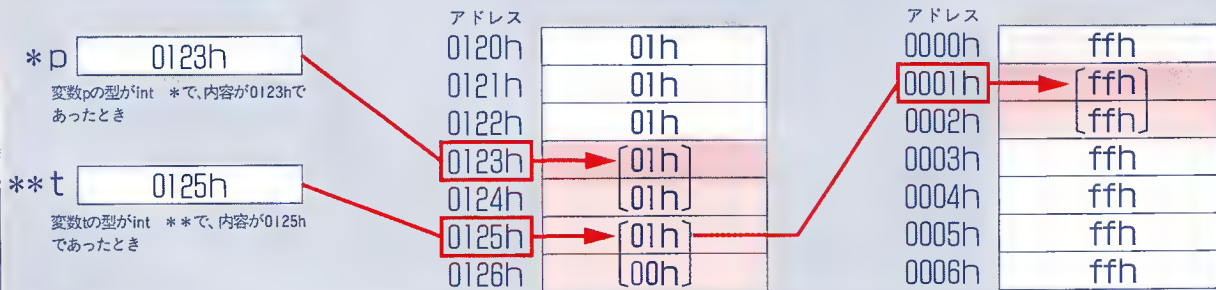
アドレスも数値の一種ですが、ふつうの数値とは違います。

いま、アドレスという言葉を使いました。マシン語やBASICでは、よく使った単語ですね。

もちろんC言語でも使います。ただC言語では、アドレスを表す数値や変数のことを、とくに「ポインタ」と呼んでいます。

■図 ポインタが「指し示す」もの

変数pの型がint *で、内容が0123hであったときと、変数tの型がint **で、内容が0125hであったときを図にしたものです。まず、どちらの変数も*が付いているので、変数の内容をアドレスとして、そのアドレスのデータを参照します。変数pが参照した先はintで、この場合は0101hという数値を得ます。変数tは*が2個付いているので、参照した先のデータはintではなく、int * (intへのポインタ)となります。つまり、最初に参照する2バイトはアドレスの値なのです。変数tは*が2個付いているので、最初に参照したデータをアドレスとして2回目の参照を行い、ようやく数値が得られます。



ポインタを扱うための3つの知識

〇言葉を勉強していると、みんな「ポインタ」という単語に悩まされたりします。ポインタというものがわからなくて困っているのです。でも一度でもアセンブラをやったことがある人ならかんたんです。ポインタとはアドレスのことです。ポインタは、charやint、longとも違う数値だといいました。つまり型が違うのです。ポインタは、あくまで「ポインタ型」なのであって、charやintではありません。

ポインタというのは、日本語に直訳すれば「指すもの」です。ポインタは何かを指しているのです。ポインタはつまりアドレスですから、そのアドレス上には、何らかのデータがあります。それはcharの数値かもしれません。intの数値かもしれません。もしcharのデータが置かれているアドレスを指しているなら、それは「charへのポインタ」です。intのデータが置かれているアドレスなら「intへのポインタ」です。

こんなふうには書くと、置かれているデータによってポインタの型が決まるように見えますが、じつは違います。まずポインタの型があって、それが指し示したアドレスのデータの型が決まります。そのことをかんたんなプログラムで説明していきましょう。ポインタを扱うためには、ポインタの宣言のしかた、ポインタへのキャスト、ポインタが指すデータの読み出しという3つのことを知らなくてはなりませんから、まずそれらをかんたんに説明します。

●ポインタの宣言のしかた

ポインタの宣言はこうやります。

```
char *p;
```

```
int *t
```

=====
ふつうの変数の宣言のところに、*マークが入りました。これがポインタの宣言です。pという名の変数は、charへのポインタです。tという名の変数はintへのポインタです。

ポインタの指す先のデータが、さらにポインタのような場合があります。マシン語的にいうと、アドレスを格納している領域のアドレスを扱うときです。こういう場合は、以下ようになります。

```
char * *p;
```

=====
pは、charへのポインタへのポインタです。まあ難しいことはわからなくても、宣言のときに変数名の手前に*を付ければポインタになるわけです。

●ポインタへの型変換(キャスト)

よく「1はintだから……」という書き方をしてきました。「1はcharへのポインタだから」という文を、いまのように書くと「1はchar*だから」というふうになります。変数の宣言のときに書いたような書き方が、型名として書かれるわけですね。キャストするときもおなじです。

数値の1をアドレス0001hになおしてみましょう。

```
(char *)1;
```

=====
と、こうなります。この数値は、charへのポインタになりました。

●ポインタの指すデータ

ポインタの指すアドレスのデータを得ることを「参照」といいます。参照の演算子は

*です。かけ算のマークと同じですが、使い方が違います。ちょっと並べて書いてみましょう。変数 a, b はint、pはcharへのポインタであるとしします。

```
a * b;      ……かけ算
*p;         ……参照
```

何が違うかわかりますか？ *マークの左側に数値なり変数なりがあるかないかです。上のように、演算マークの両脇に数値や変数があるものを「二項演算子」といい、右側にしかないものを「単項演算子」といいます。二項演算子の*はかけ算、単項演算子の*は参照になります。

ですから、アドレス0001hに書かれている1バイトのデータを得ようとした場合の式はこうなります。

```
*(char *)1;
```

=====
まずintの1がキャストされ、アドレスの0001hになります。つまり、charへのポインタになります。次に、参照演算子によって、そのアドレスのデータが得られるのです。では次のはや？

```
*(int *)1;
```

=====
これは、アドレス0001hと0002hの2バイトに書かれているデータを2バイトの数値として得る式です。ちょっと応用です。

```
*(int *)1=100;
```

=====
これはどうでしょうか？ こんどは逆に、アドレス0001hと0002hの2バイトの領域

に、数値100を書き込むことができるわけです。あ、でもこのプログラムをコンパイルして実行してはいけません。アドレス0001hはいじってはいけない場所なので、暴走してしまいます。

ポインタの型がデータの型を決める

ポインタの宣言、キャスト、参照の3つのことを知ったところで、さきほどいったことを思い出してください。置かれているデータによってポインタの型が決まるように見えるけれど、じつはポインタの型が置かれているデータの型を決めるのだということです。次のプログラムを見てください。

=====LIST 2=====

```
int main()
{
    char *p1;
    char *p2;
    int *p3;

    p1=(char *)0x8000;
    p2=(char *)0x8001;
    p3=(char *)0x8000;

    *p1=(char)2;
    *p2=(char)1;

    printf("%dn",*p3);

    return 0;
}
```

=====

LIST 2は、コンパイルし実行することができます。実行すると、258という数値が表示されることでしょう。charへのポインタを使ってアドレス8000hに02hを書き込み、8001hに01hを書き込んだあと、intへのポインタを使っておなじアドレスの8000h、8001hを読み出したので0102hという値が得られて258となったのです。

おなじアドレスを、charへのポインタとintへのポインタが指しています。アドレスに置かれたデータがポインタの型を決めるのではないことがわかります。intへのポインタで指せば、どこを指していてもそこはintなのです。charでもそうです。つまり、ポインタの型が、置かれているデータの型を決めるのです。

ポインタに種類がある理由

charへのポインタ、intへのポインタなど、いくつも種類があるのはなぜでしょ

うか？

=====

```
char *p1;
int *p2;

p1=(char *) 0x8000;
p2=(int *) 0x8000;
```

```
p1=p1+1;
p2=p2+1;
```

=====

charへのポインタp1とintへのポインタp2に、それぞれ8000hを代入して、それを1プラスするだけのプログラムです。このプログラムの実行後、p1とp2の値はそれぞれどうなっているのでしょうか。答えはp1は8001hに、p2は8002hになっています。1を加えただけなのに、intへのポインタは2加算されています。

ポインタは、指した先のアドレスだけがデータであるという考え方をしません。intへのポインタならば、intデータがたくさん並んでいる領域の1か所を指しているという考え方をします。8000hにintのデータがあったなら、その次のデータは8002hに置かれているはずです。だから、intへのポインタは1をプラスしただけで、2加算されたわけです。1をプラスするというのは、「1個後ろのデータを指しなさい」という意味なのです。charは、1バイトデータですから、charへのポインタで計算をおこなえば、そのままアドレスになります。

1を引いた場合も同様です。intへのポインタなら、intの大きさの2バイトぶん手前を指します。longへのポインタなら4バイトぶんです。

では、p2に8001hを指してもらいたい場合はどうするのでしょうか。

=====

```
p2=(int *) ((char *) p2+1);
```

=====

まずp2をcharへのポインタに直してから1を足し、その答えをintへのポインタにします。

こういう仕組みは、次回お話しする配列変数の話題との関連で重要です。ポインタは、ただたんにアドレスを意味しているだけではないのです。

文字列とポインタの深い関係

さて、最後にちょっと別のお話をしましょう。いちばん最初にハローCというプログラムを紹介しましたね。“hello.c”とい

う文字列を表示するプログラムです。

=====

```
printf ("hello.c");
```

=====

printfは関数です。関数ですから“hello.c”というのは引数です。こうやって、紙の上で書いているぶんには、ああそうか、と思うだけなのですが、printfには何が引数として渡されているのでしょうか。この7文字すべてが渡されているのでしょうか。このプログラムを見るかぎり、それでいいかもしれません。ちょっと別のプログラムを考えてみましょう。

=====

```
printf ("No part of this book may be reproduced, in any form or by any means, without permission in writing from the publisher.");
```

=====

こんな長い文字列だったらどうでしょう。この全部の文字をprintfに渡すのでしょうか。そんなことをしていたら、いくら速いCでもまいてしまいます。じつはこういう文字列は、文字列の先頭アドレスを渡しているのです。文字列だけではありません。大きなデータを扱うときは、ポインタで扱うのです。文字列というのは、文字の集まり、つまりcharの集まりですから、charへのポインタで扱われます。ちょっと証拠を見てみましょう。

=====

```
char *p;
```

```
p="12345";
```

```
printf(p);
```

=====

これで、“12345”が表示されます。“12345”という文字列が、メモリのどこかに置かれていて、pはそこを指すアドレスになっています。次のはどうでしょう。

=====

```
printf("12345"+1);
```

=====

これは、“2345”が表示されます。“12345”の先頭アドレスに1加えたものがprintfに渡されたのです。

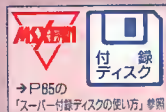
今回はポインタのお話でした。ポインタのお話これでおしまいと思ったら大間違い。ポインタとは切っても切れない関係の「配列」の話が、次回に続きます。

(飯田崇之)

おもちの マシン語

第5回 走査線割り込みを効かす

なめらかにスクロールする背景と、じっと画面の端に居るスコア表示。そんなゲーム画面を見て、いつかは自分も思うことがあるはず。今回は、その仕組みを明かそう。



いつもは割り込みといえばインターバル割り込みのことでした。1/60秒ごとに定期的に割り込みが入るというものです。これはVDPの垂直同期割り込みという機能を使って実現しています。TV画面というのは1秒間に60回表示しなおされています。その1/60秒ごとに画面と画面との表示の書き替えの間が垂直同期期間で、VDPはこのときに割り込みを発生させていたのです。

さて今回は、別の割り込みを使ってみます。TV画面は、たくさんの横線が組み合わさって面の表示になってます。その横線は走査線と呼ばれ、MSXの場合は数百本です。MSXのVDPは、上から何本目かの走査線を1本指定して、その走査線が表示し終わった瞬間にも割り込みを発生させる機

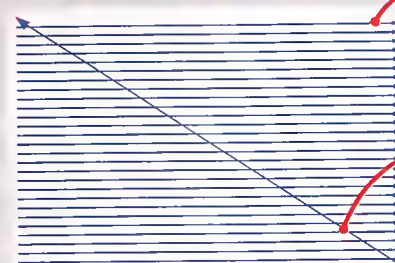
能があります。これを走査線割り込み、または水平同期割り込みといいます。

いきなり、むずかしい話になってしまいました。ともかくサンプルプログラムを動かしてみましょう。走査線割り込みを使って、これからどうい

うことをするのか、なんとなくわかってくるでしょうから。

MSAMPLE 1. BASは、画面モードの合成です。画面上側はSCREEN 1、画面の下側はSCREEN 7にしてみました。1画面にふたつの画面モードが混在しています。もし、あなたのMSXにPAUSE (ポーズ) ボタンがあるなら、押してみてください。

●走査線と垂直帰線



■走査線

TV画面は光の横線がたくさんあつまって表示されている。TVに目を近づけて見ると分かるかもしれない。その横線は、画面の上から順番に表示されていく。その1本1本を走査線という。

■垂直帰線

一番下の走査線が表示が終わると、次の画面の一番上の走査線表示を行うために、表示する位置が一番上に戻る。この上に戻ることを垂直帰線といって、図に矢印で書いてあるけど、本当は目に見えない。

画面が乱れますね。というより、画面全体がSCREEN 7になってしまうと思います。TV画面のタイミングに合わせて、プログラムで画面モードをパタパタ切り替えているので、プログラムが止まってしまうと画面の切り替えが行われなくなってしまうのです。

MSAMPLE 2. BASは、画面ページの合成です。画面の中

程だけページ1を表示し、上側と下側はページ0を表示しています。ただページ合成するだけではつまらないので、中程のページ1を上下にスクロールさせてみました。これもポーズボタンがあったら、押してみてください。ページ0だけの表示になってしまいます。

だいたいなにをするのかかわかったら、走査線割り込みの使い方の

●MSAMPLE 1. BASの表情



画面のこの部分を表示している間、VDPはSCREEN 1として働いている。

画面の走査線がこの位置に来たら割り込みがかかるようにしておき、ここで、VDPをSCREEN 7に変えてしまう。

画面のこの部分を表示している間、VDPは、SCREEN 7として働いている。

画面の全部が表示されて、垂直帰線になったら割り込みがかかるようにし、VDPをSCREEN 1に戻す。

★初めてお便りします。最初はMマガを購読していましたが、休刊してからMFファンにのりかえた。不心得者です。テクノポリスも読んでいましたが、今でも公称400万台を売った機種ですから、死蔵している人も含め、読者は多量に集まれば必ずあるはず。ゲームが出ないからもう買わない」ではなく、これをよい機会に、より積極的にMSXを本来の「コンピュータ」として活用するための記事を載せていってほしい。(東京都/久安幸哲・41歳)

説明にうつりましょう。

●走査線割り込みの使い方

走査線割り込みを発生させること自体はかんたんです。VDPコントロールレジスタのR#23に、割り込みをかける走査線の位置をセットしておいて、R#0のbit 4を1にするだけです。でも、その割り込みをつかまえるのが少しやっかいです。インターバル割り込みはFD9Fhをフックすれば使えました。走査線割り込みにそういう専用のフックはありません。かわりにFD9Ahのフックを使います。FD9Ahはすべての割り込みで処理がとおりますから、どんな割り込みのフックにも使えます。インターバル割り込みも、このフックをとってからFD9Fhのフックへ行きます。ですから、どんな割り込みが起きたのかを自分で判別しなければなりません。

走査線割り込みが起きているのかどうかは、VDPステータスレジスタのS#1のbit 0が1になっているかどうかでわかります。それを調べるにはBIOSなどを使わずに直接、I/Oをいじるべきです。速度が必要ですし、そのほうがうまくいくのです。このとき、VDPステータスレジスタのS#0を読み出してはいけません。MSXは内部でS#0を読み出して垂直同期を判定し、インターバル割り込みを起こしているの

で、それが効かなくなってしまうからです。

VDPのあるI/Oアドレスは、MSXの機種によって異なっている場合があります。また、書き込みと読み出しで、異なるアドレスになる場合もあります。メモリの、0006h、0007hに書かれている数値がVDPのあるアドレスになっていますから、そこを参照してI/Oアクセスしてください。0006hは読み出しのときのI/Oアドレス、0007hが書き込みのときです。

●画面モードの合成

さて、走査線割り込みの利用の仕方のひとつ、画面モードの合成を試みます。これには垂直同期割り込み(インターバル割り込み)と走査線割り込みの両方を使用します。サンプルプログラムでは、インターバル割り込みのときに、SCREEN1にして、走査線割り込みのときにSCREEN7にしています。画面モードを変えるときもBIOSを使わずに直接I/Oをいじっています。速度が必要だからです。走査線割り込みのときに、もたもたモードを変えてしまうと、画面にゴミが出てしまうのです。

画面モードを切り替えるというのは、かなり荒技です。LINE文とかでVDPが一生涯めい線を引き続けている最中に、モード切り替えが起これば、線が途

切れてしまったりします。PRINT文などで文字列を転送中にモード切り替えが起これば文字列が途切れます。サンプルプログラムはBASICで表示を行っていますが、実際にゲームに応用しようとなったら、BASICで画面表示を行うことはムチャです。マシン語でモード切り替えのタイミングを計りながら、VRAMに書き込んでいかざるを得ないでしょう。

サンプルプログラム中で、FC AFhに1とか7とか書き込んでいますが、このアドレスは現在のスクリーンモードが書き込まれている場所です。PRINT文はSCREEN7では動作しませんし、PSET文はSCREEN1では動作しません。このアドレスのデータを読んで画面モードをチェックしているからです。このアドレスの値を書き換えてしまうことで、両方動作するようにしました。

●画面ページの合成

2本目のサンプルプログラムは、SCREEN7でページ0とページ1をひとつの画面に同居させるプログラムです。画面の上から64本目の走査線で割り込みをかけ表示ページを変え、128本目の走査線で再び割り込みをかけて表示ページを戻しています。VDPで割り込み指定できる走査線は1本です。ですから、64本目の走査線割り込みが効かかったときに、割り込む走



MSAMPLE 2、BASの実行画面。画面の中央を、ページ1に描かれた絵が動く。

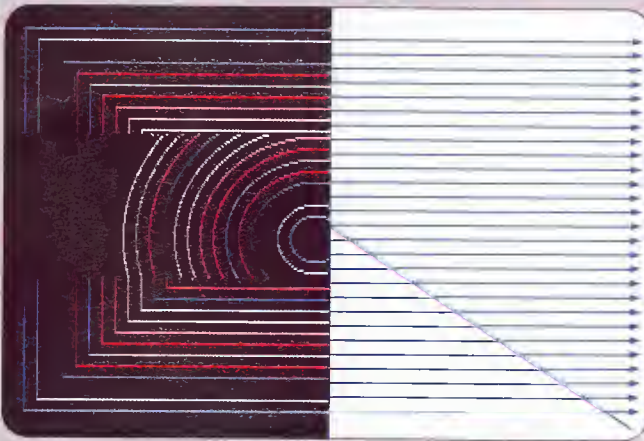
査線の指定を128にして、128本目の走査線割り込みが効かかったときに、割り込む走査線の指定を64にすることで、2回の割り込みを実現しています。

スクロールは、R#19の表示開始ラインの指定を変化させることで行っています。注意しなければならないのは、表示開始ラインの指定をしたときは、その数値ぶんだけ、割り込む走査線の指定を加減してやらねばならないことです。

●ほかにも

走査線割り込みを使った画面のいたずらは、ちょっとプログラムするのが難しくなったりしますが、少しは画面の表現が広がります。画面の一部分だけをぐらぐら揺すったり、少ない色しか使えない画面でたくさんの色を使えたり、アイデア次第です。気が向いたら、VDPをいろいろいじくって遊んでみてください。(飯田崇之)

MSAMPLE 2、BASの表情



画面のこの部分は、ページ0を表示している

画面の走査線がこの位置に来たら……
割り込みがかかるようにしておき、ここで、
VDPをいじってページを1に切り替える。
次の割り込み位置も指定する。

画面の走査線がこの位置に来たら……
割り込みがかかるようにしておき、ここで、
VDPをいじってページを0に切り替える。
次の割り込み位置も指定する。

画面のこの部分は、ページ0を表示している

■図1 VDPコントロールレジスタ(一部)

●画面モードを決めるレジスタ群

R#0	0	0	0	IE1	M5	M4	M3	0
R#1	0	BL	1	M1	M2	0	SI	MAG
R#8	0	0	TP	0	1	0	SPD	0
R#9	LN	0	0	0	IL	EO	0	0

モードレジスタ

	M5	M4	M3	M2	M1
SCREEN0 (横40字)	0	0	0	0	1
SCREEN0 (横80字)	0	1	0	0	1
SCREEN1	0	0	0	0	0
SCREEN2	0	0	1	0	0
SCREEN3	0	0	0	1	0
SCREEN4	0	1	0	0	0
SCREEN5	0	1	1	0	0
SCREEN6	1	0	1	0	0
SCREEN7	1	0	1	0	0
SCREEN8	1	0	1	0	0

IE1	走査線割り込み
→0=使用しない 1=使用する	
BL	画面を表示するか
→0=しない 1=する	
SI	スプライトサイズ
→0=8×8 1=16×16	
MAG	スプライト拡大
→0=しない 1=する	
TP	カラーコード0
→0=透明 1=カラーパレット	
SPD	スプライト表示
→0=しない 1=する	
LN	縦ドット数
→0=192 1=212	
IL	0=ノンインタレース
1=インタレース	
EO	0=常に同じページを表示
1=ページ0とページ1を交互に表示	

R#7	TC3	TC2	TC1	TC0	BO3	BO2	BO1	BO0
R#12	T23	T22	T21	T20	BC3	BC2	BC1	BC0

R#7はSCREEN0の時の文字色と背景色の指定。
横80字でプリンク属性がある時は、R#12の色指定と交互に表示される。

R#13	ON3	ON2	ON1	ON0	OF3	OF2	OF1	OF0
------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

プリンキングピリオド

SCREEN5以上の時は、2ページの画面を交互に表示させる周期が指定できる。
SCREEN0で横80字の時は、交互に色の変わる周期が指定できる。

R#18	V3	V2	V1	V0	H3	H2	H1	H0
R#19	IL7	IL6	IL5	IL4	IL3	IL2	IL1	IL0
R#23	007	006	005	004	003	002	001	000

画面位置補正

走査線割り込みライン

表示開始ライン

●VRAMの機能を決めるレジスタ群

R#2	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11	A10
R#4	0	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11
R#3	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7	A6
R#10	0	0	0	0	0	A16	A15	A14
R#5	A14	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7
R#11	0	0	0	0	0	0	A16	A15
R#6	0	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11

パターンネーム
テーブルアドレス
パターンジェネレータ
テーブルアドレス

カラーテーブルアドレス

スプライトアトリビュート
テーブルアドレス

スプライトパターン
ジェネレータテーブル
アドレス

VRAMのどの場所を、どの機能に割り当てるのかを指定するレジスタである。不要なビットは0でうめる。たとえば、SCREEN7の時のパターンネームテーブルは、A16だけが使えるので、A15~A10は0にしておく。

●VDPやVRAMをアクセスするときに使うレジスタ群

R#14	0	0	0	0	0	A16	A15	A14
------	---	---	---	---	---	-----	-----	-----

VRAMアクセスアドレス

VRAMをアクセスする時に直接には指定できない上位3ビットをセットするレジスタ。

R#15	0	0	0	0	S3	S2	S1	S0
------	---	---	---	---	----	----	----	----

ステータスレジスタ番号

読み出すステータスレジスタの番号を書き込む。通常は0にしておく。0以外のステータスレジスタを読む時だけ割り込み禁止の状態を値を書き込んで用がすんだら、0に戻しておく。

R#16	0	0	0	0	C3	C2	C1	C0
------	---	---	---	---	----	----	----	----

カラーパレット番号

これから書き込むとするパレット番号をセットしておく。

R#17	ALL	0	RS5	RS4	RS3	RS2	RS1	RS0
------	-----	---	-----	-----	-----	-----	-----	-----

コントロールレジスタ番号

これから書き込むとするコントロールレジスタの番号をセットする。ALLを1にしておく、書き込むたびに、書き込まれるレジスタ番号がインクリメントされる。

MFアンに
いたい放題!

★MSXは今つらい状況にある。しかし、愛と勇気と希望さえあればなんとかなる。いけいけ、ゴーゴーMSX。(徳川幕府、クッキーはつむじ風・7歳)★MSXユーザーよ、今こそ結束せよ! まだまだできることはあるはずだ! まだまだMSXを死なせるわけにはいかんだ! とともにがんばろうではないか! (東京都、炎のMSXユーザー・17歳)

■図2 VDPステータスレジスタ(一部)

S#0	F	SS	C	5th sprite No.
-----	---	----	---	----------------

F 垂直同期割り込みがなかった時に1になる
読み出すと、0に戻る。
SS スプライトが横に5個以上並んであふれた
時に1になる。SCREEN5以上では9個以上。
C スプライトがぶつかったときに1になる。
5th sprite No. あふれたスプライト番号がセットされる。

S#1	0	0	ID#	FH
-----	---	---	-----	----

ID# VDPのICKのバージョンが入っている。
FH 走査線割り込みがかかった時に1になる。
読み出すと0に戻る。

S#2	TR	VR	HR	BD	1	1	EO	CE
-----	----	----	----	----	---	---	----	----

TR VDPコマンドでVRAM←→メモリの転送が行える
時に1になる。
VR 垂直帰線期間は1になる。
HR 水平帰線期間は1になる。
BD VDPコマンドのサーチコマンドで、境界色
が見つかった時に1になる。
EO プリンクや、ページ交互の表示などで、
現在表示されているページが分かる。
CE VDPコマンド実行中は、1になる。

ファンダム SCRUM

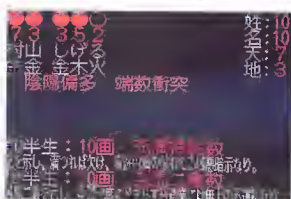
たまに、BASICやC言語を覚えたいがどうすればいいのか、という質問電話を受ける。すでに専門書が手に入りにくい今、やはりファンダムしかない。

ちえ熱の選考会レポート

ブームのようだった口部門の投稿が静かになり、1画面、一般部門の作品が最近安定した力をつけ投稿数が増してきた。

対戦ゲームやスコアを競い合うゲームが多く出品されると、選考会がちっとも進まなくなる。今回がまさにそうだったのだが、それはおもしろい作品が多くきている証拠でもあるので、たとえ選考会が徹夜になってもうれしいことだ。

また、選考会で進行が長く中断する作品ほどよく採用される。今回でいえば『イグ三のシップ』や『こっカラオケ』がそう。『こっカラオケ』は審査員全員が交代で君が代を熱演した気がする。採用はされなかったが、R800使いの『姓名判断ソフト』・姓名は生命なり』もいろいろ吟味された作品だ。姓名判断をしてくれる作品で、作者が参考にした姓名判断の本を、うまくプログラム化した感じだった。



●R 800作の姓名判断ソフト。大勢集まると楽しめる

以前ギリギリのところでは採用になった作品が再投稿されると、その検証にも時間がかかる。館学作の『IPBM-惑星間弾道弾-』はそんな再投稿作品で、発射角度、速度を設定し、惑星の衛星軌道上でミサイルを打ち合う対戦ゲームだ。以前の問題だったのが「必ず命中させる打ち方」があったことで、それが今回も改善されていなかった。その点を改善してくればいつでも採用できる作品なのに。

↑

1995年8月情報号が、MFファンの最終号となる。それを知らされときに「ついに」という思いはなく、「なぜ」の思いが強かった。こんなにもファンダムは元気だ。まだまだやれる。そんなのMFファン読者ならみんな知っていることなのだが、それ以外の人に知らせることができなかった。力不足で申し訳ない。

(ち)



●館学作の『IPBM-惑星間弾道弾-』の再々投稿を望む

審査員近況&ひとこと

Orc



☆ねこバレーを覚えているだろうか？ その前作の興奮のままに今流行のバスケでねこバレーしてきた。わへい。で、最近の読書は……、本橋繁子四谷シモーネとかが読ま真東砂皮こいでみえこ定広美香竹田やよい黒川あずさ寺館和子藤たまき美杉果林岩崎つばさ石堂まゆ中川勝海尾崎南えみくり結城健藤崎こう森永グリ子徳川蘭子田村みゆき……耽美系強化月刊、はあ

ささや



●な、なんといま就職活動実施中。ヤバイを通り越して、危篤状態。もうどうにでもなれ。ところで、MFファンの寿命は、あと1年もない。これなら、残り半年になったら「余命保険」がもらえるのか？ ●竹内まりあが久々にアルバムを出した。しかもベスト版。こいつは買いた。♡遠坂ありさは超カワイイ♡ モロ好み。少年マガジン系に載ってるぞ。要チェック！

コルサコフ



このひと月、アメリカとイギリスとカナダ向けのゲームのマニュアルを作っていたのでMSXからはずいぶんはなれて仕事をしてた。国ごとに事情が微妙にちがって苦労したが、なかでもカナダ版はフランス語のマニュアルも作らなくてはいけなくてたいへん。3週間くらい、家に帰るのが3日おきだったりで、とても楽しかったぞ。この喜びをみんなにわけてやる

ちえ熱



写植屋に苦勞をかけ、印刷所に迷惑をかけ、あちこちに誇りながら夏の日差しに当たらない場所まで、せこせこと働いている。このままだと夏の太陽の下で遊ぶことなく季節が過ぎそう。そんなある日、新人のかきがターボRを買ってきた。ツケでわたしのぶんも頼んでおいたのに、自分のぶんしか買ってこない冷たい新人である。なんとなくMSXが欲しい今日この頃

MORO



今回の選考会では途中で居眠りをしてしまい、ノリが悪くなり、まあまあ評価ができなかった作品があった。とくに『こっカラオケ』に4点をつけたのは、申しわけないと思っている。たとえ10点をつけていてもベスト5には及ばなかったが、7点くらいは評価は得られる作品だ。☆暑くなり極端に体調を崩している。寝不足もあるが……。気を引き締めないといけない……

シゲル



選考会から1か月もたってから、ここの原稿を書き始めるもんで、どんな作品だったかなかなか思い出せない。なんとか選考会の記憶をたぐりよせてはみるものの、気がつくのと全然違う作品をレビューしていたりして危ない危ない。そんなわけで改めて作品を見直してみると、けっこう新しい発見があったりする。点数が低い作品でも評価が高かったりするのはそのせいです

あじ



コミケ会場で鳥籠茶につられて売り子をやってしまった。午後1時すぎODS買ってくれた人、あれワシやったんよ、おおきに。せやけど今年は暑うてかなわんなあ。会社の夏休みは今年ものうなったし。過ぎたことやけどくやしいわ。そそつ、ワシもささやとおない年なんで、ホンマは就職活動せにやならん年頃やったのね。じつはまったくしらん、どないしよ

郎太



MFファン編集部に期待の星・かきクンがやってきた。初めての給料でターボRを買ったという果報者だ。ちなみにわたしはこの前の給料で98ノートを買った大バカ者だ(でもSTは持っているよ)。かきクンにファンダム整理を引き継いでもらったのだから、『ねこBASK E』などで明るく遊ぶタイプのよう。一方わたしは『かみなりおとし』などでひとりで暗く遊ぶタイプだ

かき



初めまして、かきです。MFファン編集部に入ってさっそくファンダム作品で遊ばせていただきました。おもしろいです。おどろきました。これからがんばって楽しい作品を送っててください。楽しませていただきます。作品の傾向ですが、対戦ゲームが多かったように思います。やはり最近のハヤリなのでしょうか。今回は『ねこBASK E』と『マスク〜』がおすすめです

選考会集計結果BEST5

ねこBASKE	SIDEVIEW ATTACKERS	WALLABY/	贅沢paint	マスク狂時代BATTLE
安西先生、バスケットやりたいんです！ と叫びつづ、ねこバスケットに興じるわたしは、スラムダングのファン。なんてタイミングいいんだろ。バスケットねこの基本はドリブルだ。速く、フンファン。正確に、フンファン！	カラフルな画面、高速なスクロール、1〜3人プレイ。悪くないんだけど、でも、もうひとつ何か欲しかったなあ。駆け引きの幅が狭い。コースも単調な気がする。単にわたししか開所恐怖症なのかもしれないけど	難易度も適度で、バズルの仕組みもなかなかおもしろいものに仕上がっている。あとは演出だ。声調になりがちなだけに、演出はしっかりやったらうかがいぞ。爆弾の爆発とか、パンチしてブロックが壊れるところとか	マウスを2つ使うからせうやく……うーん(笑)。でもこのアイデアは買いだ。ふつー2つ持っている人、いいだろうけど。でもゲーム自体はちょっと。キャラクタの動きのアルゴリズムがあまりにもお粗末なのでは	選択肢は多く、演出は派手。でもこういうパーティゲームって、必要なのうけど、好きになれないのよ。根が暗いのかしら。コマンド入力のある画面がいいという人もいるだろうけど、もうちょっとなんとかならなかったのかなあ
きたきたきた〜！ 待ってましたよ。くう〜、泣ける。なぜにこんなにおもしろいの？ ネットは前作同様、対戦相手がいなくて遊ばないことではかな。まあ、友達ないって遊んでください。ちなみに編集部最強はぼくたんよ	3人集めないとおもしろさは味わえまねえね。コンピュータとやってもつまらないでちゅ。タイムで決着がつくのは、許せません！ レースでいいんだけど、アイテムでの攻撃要素が欲しいでちゅね	なかなかひねってあゆみで、ゲームのできばえ自体はGoodでちゅ。バズルゲームが好きなら人にはいいでちゅが、根気がないよ。これは「倉庫番」の変形パターンという感じがちゅね	やりこむと味が出てくゆゲームでちゅ。この手のマウスゲームに強いはずのOricが、めずらしく敬遠でちゅ。画面右下にキャラが留まっててしまう現象が起こり、悔しい思いをちまちたでちゅ。なんとかしてくだちやい	キャラが、かつてのアドルトビデオに登場していた強盗魔のようで、愉快でちゅ。それで往年のプロレスラー、ミルマスカラスとイメージがだぶっちゃうのには、ぼくたんだけでちゅか？ このかっこう、シングルが好きそうでちゅ……
ねこバスケットはMSXを救う、という感じ。こういう楽しくてアクティブなゲームをたんねんに作ってくれる人がいるから、MSX界からソフトハウスがなくなってもユーザーは去らないだろう。今度は、ねこ卓球か	最初、なんだか難しそうで、ゲームのバランスにはちょっと不安があったが、全体的にはプログラミングテクニクで華麗に作り上げたという印象。軟派な感じのねこバスケットに対する、腕まくり硬派という感じで対照	端正なアクションバズル。とくにワラビーをゲームキャラとして採り上げた着眼点はすばらしい。本物はどうなのかわからないが、愛嬌があるし、跳ねるし、蹴るし、ゲームキャラとして、今まで見過ごされていたのが不思議なくらい	これは、まあコンセプト賞という感じ。マウスを2個使って操作するなんて、ばかばかしいことを考えるのが好きなぼくも、考えつかなかった。しかも、操作性が意外にいいところからずてき。これからマウス2個対応作品に期待する	キャラクタがあまり好きではなかったが、意外とおもしろいことに途中で気がついた。しかし、こういう作品は、むしろ3D0で本格アニメを使ってやるというのでは、3D0ソフト作りがホームメイドになったらやってみよう
高速モードだから、ストレスを感じさせないでエキサイトしてプレイできるのが最高。文句なしにおもしろいし、ダングを決めたときはそう快だし、愉快な必殺技もあるし、やっぱりネコなのがいい。満点をつけるしかない	あのエンタリー受付画面に惚れました。思わずアーケードマシンでプレイするよう気分が起きます。しかも、これがMSX2で遊べるのだからおどろき。実力を持ったアマチュアプログラマは、知らない所にまだ大いなるんだなあ	ワラビーがカンガルーみたいな動物の名前だったとは知らなかった。勉強になった。ゲームは、バズルを解く楽しみより、動くワラビーを見ている楽しさのほうが大きいみたい。もっとワラビーが動きまわる作品が見たい気がする	1画面タイプの作品で、なんだか試験的な感じがする作品だが、マウスを2個使って遊ぶゲームはたしかに新鮮だった。このマウスを2個使うアイデアが、どんなおもしろさを発揮するか、これからの作品に期待したい	プレイをマスターするには、かなり時間がかかりそうなのが難点。でも、強烈なインパクトを与えるグラフィックがすごい。ギャグマンガのような戦闘シーンも見て飽きない。多少コマンドが複雑すぎるように思うが
なんといってもネコの動きがいい。対COM戦がないのが残念だが、ボールの動きなど、遊びたい気持ちにさせてくれる楽しさがある。1on1で、空中戦が主体になるが、バスケの雰囲気壊れていないところもよい。次はねこホッケーを	完成度が高く、3人同時プレイができるなど、とてもよくできていると思う。スピード感がよく表現されている。見た目は単純なコースのようで、意外と変化もある。狭い画面で、そう感じさせないうまさもある	ワラビーの動きもかわいいが、バズルとしてもよくできていると思う。ただ、ステージ数がやや少なめなのが残念だ。ステージ数をもっと増やするか、エディットできるようにしたい。もっと高く評価できたのだが…	自分で8点をつけていてなんだが、総合で4位とはおどろしい。マウスを2つも用意できる人は、まずめったにないと思うが、マウスが1つしかなくても遊ばないことはない。ただ、2つないと、本来のおもしろさが味わえなくて残念	ルールなど、ちょっと複雑過ぎる気もしたが、カードバトルゲーム+α部分が気に入った。ルールやコマンドなどがわからないと、なんだかわからないうゲームではあるが。まあ、手軽ではないがおもしろく遊べるだろう
必殺技もいろいろ、ボールを奪い合うためにフェイントをかけたり、駆け引きの要素が高くてえらく楽しい。とりあえず、コンピュータ対戦をいれろなんて野暮なことはいわないから、ねこサッカーとかシリーズで続けてほしいね	グラフィックや3分割スクロールなど評価すべき点は多いけど、ゲームのほうは、シンプルすぎて、すぐ飽きちゃうかもしれない。この手のゲームの常というが、コンピュータ相手よりも、友だち同士で対戦したほうが100倍楽しい	なんかバツウのバズルゲームすぎて、この原稿を書くまで、こんなゲームがあったなんて忘れてしまっていた。とりあえず試行錯誤を繰り返せばクリアできるとか、バズルの基本を踏まえた作り方ということで、及第点	この操作系をジョイパッドに改造したところでおもしろくなるかは疑問。確かにマウスの新しい使い方を開拓したということで評価はできるな。だけど、マウス1個でも遊べるようなフォローも欲しかったところ	なんだかヘッポコなノリや、悪い意味ではないチープさなど、考えようによってはMSXでの演出の仕方を含めたような作品。今の16ビット、32ビットマシンのゲームじゃ、ちょっとこんなゲームお目にかけられないもんね
ねこバレーから約2年。あの熱きメンバーが帰ってきた。せやけど最近バスケットと聞くと、どこへもTアニメ「スラムダング」とイメージが重なってまう。それはさておき、このゲームは無条件におもしろい。要チェックや〜!!	「エンタリー受付中」なんて、なんだかアーケードゲームみたくやな。けっこう意識したるんとちゃう？ ゲーム自体3人同時プレイなんてすごいことやとってええが、すぐタイムアウトでゴールが見えてけへんで	ルールは「倉庫番」っぽい感じがけど、見た目はそう感じさせないのがグッド。びしょと出るワラビーパンチが熱いっけなええ、気に入ってもうたわ。ワシは基本的に頭使うモンは好きやないんやが、これならちょっとはええかも	マウス2個持つとるっちゃ〜ことでせうやくゆうとるが、CG描いてる人は2個くらい持っててあたりまえ思う。CG描きはボタンの壊れたマウスくらい2、3個持つてとるやろ。それ使えばええんや。でも、アイデアは好きやねん	キライやこれ、マスクがイヤすぎ。やればやるほどマスクが気味悪いっけな、エンディングも不気味や。し、と思うてCTRL+STOPかましたらなんだかへんなるし〜。イヤなるほど細かく作れとってちょっとこわいで〜
かきクン好きさんによるテストプレイの最中に人だかりができ、絵や音のよいゲームに慣れているはずの3D0マガジン編集部の人間を巻きこんで「ねこBASKE」大会が開かれた。おもしろいゲームはハードの性能とは無関係なのだ	わたしはこのタイプのゲームが苦手なので内容が評価できないのだが、プログラマだけでも素晴らしい作品という。ゲームはハードの性能ではなく、プログラマの心意気と腕次第なのだとあらためて感じさせられた	バズルはほとんどやらないわたしだが、このゲームのルールはすぐにのみえた。ただ、かなり難しい。バズル好きの人じゃないと最後まで解くのはつらいかも。それと、ステージエディットができればよかったかな	10年前「リブルラブル」(今度スファミに移植されるらしい)にハマったわたしにとっては、なんとなく懐かしい操作感覚のゲーム。でも、マウスを2つも持っている人はそんなにいいのでは？ わたしも1つしか持っていないよ	ちょっとイロモノっぽいけど、おもしろそうに感じた。こういうゲームは単純なルールのほうがいいと思うのだが、最近のゲームは複雑なものも多く、それに比べればましかもしれない。とりあえず、「遊べる作品」ではある
これは燃えます。アツいです。思わず必要以上に研究熱心になってしまいます。というわけで、今日も忙しい仕事の合間をぬって、ささやさんに勝つための特訓……じゃなく、記事を書くための研究。に励むわけてす	とりあえず何より見た目がカッコいいです。ゲームセンターにありそうな感じ。実際ゲームをやってみると、けっこうハマるのですが、いまいち味付けが薄いように感じました。なんかこうミサイルとかアイテムがあれば	最近のバズルゲームは嫌いです。ひねくれて、むずかしくて、制限時間があってあせらせるから。でもこれは難しいけど、制限時間はないからゆつくり考えることができる。ちょうど昔の「倉庫番」みたいな感じで結構好き	マウスを2つ使うゲームってめずらしい、というより初めて見ました。感覚が新しいという評価はできますし、シンプルでいいなとも思いました……が、飽きます。先に進んでも新しい展開はない退屈です。もうひとつなにか	アヤシイ〜、アヤシすぎる。これはちょっと……いいなあ。この雰囲気は優れたゲームバランス。もっと高い順位に来ると思っていたんだけど、コマンドの種類の多さが、短時間の選考会では不利だったかも。非常に残念。おしい

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テーパーユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムと、FM音楽館の掲載作品の、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。80円切手を貼付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部「10月情報号確認用データ」係まで。

★先日秋葉原でMSXが売られているのを見ました。最近ほとんどMSXを見かけなくなっていたので、ちょっとうれしく思いました。(東京都・永野純夫・21歳★親子でいっしょに楽しめるパソコンであるMSXが消えてしまつたのは残念。MSXのいいところは、とても扱いやすいところ。いかにもパソコンですという感じのパソコンは、はつきりいって家庭にはなじまない。(静岡県・有田文也・31歳★私はパソコン通信をMSX以外のマシンでやっていましたが、MSXで通信をしている人もいます。まだまだ、いろいろと使えるマシンなんだな、と実感しました。)(神奈川県・斎藤昭雄・22歳)

第2回春夏優秀賞発表!

受賞作品は『ELFARNA』(麻川達司)(東京・18歳)に決定!

特別優秀賞 『たまいれ』 いんふるえんざ 神奈川・20歳

4-5、6-7、8月情報号のファンダム掲載作品のなかからすばらしい作品に対して贈られる春夏優秀賞。9人の審査員による協議の結果、第2回春夏優秀賞は『ELFARNA』(麻川達司作・4-5月情報号掲載)に決まった。賞金5万円を進呈。よくまとまったシナリオや豊富なイベント、魔力メーターに見る斬新な戦闘システムなど、長編RPGの『ELFARNA』が作品の完成度の高さと、ほかのノミネート作品を押し切つての受賞だ。

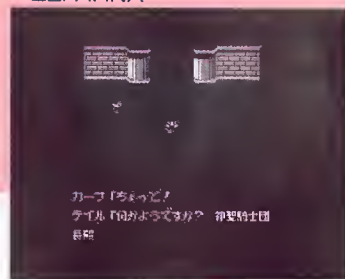
第2回春夏優秀賞ノミネート作品を見わたしてみると、印象深い作品が多い。なかでも審査員から大きな評価を受けていた

のが、TANAKA作の『Emporer2』、西島栄太郎作の『RAI RAI』、F.A.いたち作の『DH-Shooter』など、いずれも『ELFARNA』に劣らない完成度の高い大型作品である。また、1画面タイプではF.A.いたち作の『かみなりおとし』やKPC作の『青春の卓球部』が大健闘。1画面タイプの元気のよさが光っていた。ところで、第1回春夏優秀賞受賞作者のFR I EVEはどうしたのだ。『WELLEN』、『クイズ5秒の選択』の2作品がノミネートされていたが、ふるわなかった。タイトルホルダーの巻き返しを期待したい。

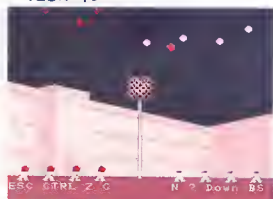
『ELFARNA』の最有力対

抗馬となつたのが、いんふるえんざ作の『たまいれ』だった。だれでもかんたんに楽しめた対戦ゲーム『たまいれ』には、特別優秀賞(賞金1万円)を贈ります。

▼ELFARNA



▼たまいれ



受賞者からひとこと

- どーも、麻川です。賞をもらってえのは、いくつになつてもうれしいもんです。募集した感想文も50通を超えました(エルファナの虫クン、本名がわからないと返事が出ません)。お礼をいわずにやらない人がたくさんいますね。そんなわけで(どんな?)新作ですが、たぶん、もうTAKERUに出ていいる頃だと思うので、ぜひ、試してみてください(注: E.L.2じゃないよん)。最後になりましたが、編集部の方々、ユーザーのみなさん、本当にありがとうございました。(麻川達司)
- 僕がゲームを創るのは人を楽しませるためではありません。多くの人に僕のことを知ってもらうためです。いんふるえんざはこういうゲームが好きなのかと思ってくれば満足です。もし、僕の作品をおなじように好いてくれる人がいれば、それはおなじ価値観を持つ人がいるという点でうれしいです。創作とはそういうものだと思います。映画、小説、漫画、アニメ、歌。手段はいろいろあるけれど僕はゲームを選びました。MSXは十分に僕を表現してくれます。さすがにアイデアがつればMSXをやめるつもりですが、それは有り得ません。(いんふるえんざ)

審査員からひとこと

- よくはそもそもRPGが好きでないで、正直な話、RPGの作品に対してはほかのどれよりも冷淡だと思ふ。しかし、『ELFARNA』は、市販のツールで作ったのではないかと疑わせるような細かな演出が随所に見られ、「出色」という印象がすなおにあった。この正統派の作品に対して、心をなごませる『たまいれ』はたしかに新鮮でひとつの対抗馬だったとは思ふ。しかし、正統派と一味の新鮮さの戦いならば、僕は正統派のほうに肩入れする。(コルサコフ山平)
- 優秀賞作品は、完成度が高く、グラフィックもきれいで、ゲームとちては申し分ないでちゅ。おめでとう。欲を出さずなら、もっとオリジナリティがあればよかったと思ひまぢゅ。次回作に期待ちてまぢゅ。特別賞に選ばれた『たまいれ』には、小学生時代の思い出を呼び起こされ、個人的にプッシュてまぢゅ。採用時には優秀賞作品よりも人気があったにもかかわらず、残念ながら今回は次点になってちまひまぢゅ。(ささや)
- アクション小僧のシゲルは8月情報号の選考会から、『DH-Shooter』に点数を入れることに決めちやつてたんだ。こりや対戦で盛り上がるわと思つてたのに、編集部の反応はいまひとつ。たしかに『たまいれ』のあの単純明快なルールとか、心憎いくらいの操作性とかにはひかれるものはあるけど。おなじ対戦ゲームだけにちょっと残念。(シゲル)
- 『ELFARNA』は読者でも支持する人が多いだろう。イメージCGを描いてくる人もいいるほど、印象に残る作品だからだ(13ページに掲載)。市販並みの完成度をもつ大作RPGで、この春夏優秀賞にふさわしい。おめでとう。『たまいれ』は事実おもしろかった。あの玉入れの難しさをコンピュータで再現するアイデア自体、ふつうは思いつかないものだ。しかもゲームとしてバッチリ成功させている。とてもよい作品だ。ちなみにわたしは『ELFARNA』、『たまいれ』の順に推していた。(あじ)
- 『ELFARNA』の優秀賞受賞おめでとう。『たまいれ』は審査員のうち4人が第1推薦しており、特別優秀賞にふさわしい作品。それにしても、今回は麻川達司やいんふるえんざなど、これまであまり採用されていなかったプログラマーが高い評価を得た。これはすなわち、MSX界にまだまだ新しい風が吹き込む可能性があるということだ。あと1年、そしてその後も、MSXのプログラマーたちにはがんばってほしい。(郎太)
- まずは優秀賞に選ばれた麻川クン、おめでとう。『ELFARNA』は完成度の高さ、演出のよさ、グラフィックの美しさなど、ある意味でファンダム離れた大作だった。一方、惜しくも次点となった、いんふるえんざクンの『たまいれ』は、いかにもファンダムらしい作品。雰囲気がよく表現されていて、基本的にワンキーで操作する部分は遊びやすくてよい。ただ、残念ながら1人では遊べないのが唯一の弱点といったところ。(MORO)
- ある機種で動かす、深夜作者と電話で話したり、ストーリーが長くなかなかクリアできないなど、『ELFARNA』には苦労した。カウンターアタックの説明が抜けていて迷惑もかけた。このRPGはシナリオ、イベント、システムなど、どれをとっても魅力的。そう思わせるのは、作者が市販のRPGをよく研究した成果かもしれないし、すばらしいセンスの持ち主なのかもしれない。たしかなこと、この作品が満足のいくおもしろさを味わえるゲームだったということだ。(ちえ熱)
- わたしの感覚では、優秀賞というからには大作を推したいのですが、『たまいれ』と『青春の卓球部』は、かなり強力にプッシュしました。「たまいれ」のセンスは抜群でした。この作品の柳の下に二匹目のドジョウをぜひ狙ってほしい。こういうの好きです。「青春の卓球部」はマウスでないとおもしろくないゲームになってます。このようなマウスゲームは、他の機種にはほとんどないジャンルです。MSXを使っている人だけの幸せですね。(Orc)
- 受賞者のみなさんおめでとうございます。今回も「きらめき」をキーワードにみなさんの作品を評価しました。だから1画面でも、大作でも、同等としました。そんななかで、もっともきらめいていたのは『たまいれ』です。画面の見せ方や、操作方法、参加しやすさ、あの運動会のときめきを、そのまま表現していたすばらしい作品だと思います。投稿作品のレベルがますます上がっていくなか、さらなるみなさんの活躍を期待しています。(NORIKO)

プログラマ からひとこと

マウスを2つお持ちの方は



「WALLABY /」を作るとき苦労したのはフロアの作成。狭いステージ内で、できるだけ難くしようとしたので、考えるのが大変でした。その他に、ワラビーの動きやエンディングなど色々こだわってみました。「贅沢paint」の方は、マシン語で2つのマウスを動かすのが大変でした。ぜひプレイしてみてください。【伊藤直輝 東京・16歳・WALLABY / / 贅沢paint】

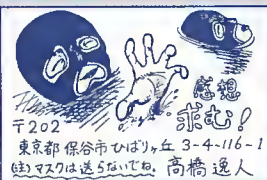
さらばStrong Heavy Lady

一生寄り添う相手は乗りあわせたタクシードライバーのように選べないものかもしれません。テトリスもやった事のない彼女だから、これは絶対に読まれることはないだろうから、すべてぶちまけてしまおう。「イグ三」という名前は、僕が好きだった彼女が付けただもの。彼女と連絡を絶った後、「イグ三」を見るたび、「イグ三」と呼ぶたび、僕は悲しくなるのです。夫婦別れでも子は育つてやっすか。小説家志望の彼女が、文壇デビューするのを願うのみである。今までサンキュー//bye【さうちヤシ 東京・19歳・イグ三のシッポ】



伊藤直輝、16歳
雑誌掲載時3月17日
見出し14歳 21歳

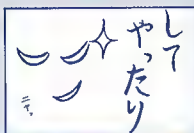
アブナイ「マスク症候群」!?



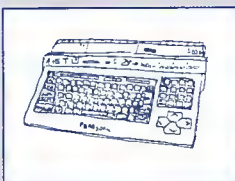
初投稿・初登場です。よろしく / ゲームは楽しんでいただけましたですか? 色々妙な部分に凝ってみたいので笑えるでしょ? アハハハ。ところで余談ですが、このゲームにハマったある友人は、家で、街で…、まわりの人すべてがマスクを被っているような想像をリアルにしてしまうそうです。完全な「マスク症候群」ですね(勝手に命名)。え? あなたもですか? アブナイ、アブナイ。でも長い人生、一度くらいはそんなこともあるよね(?)。勇気、友情、愛…。じゃ / 【HAYA 東京・20歳・マスク狂時代BATTLE】

手遅れ

やり込みの度合いに応じて自分の頭の程度が知れる、そんなプログラムです。【SOMEONE 茨城・17歳・こっからオケ】



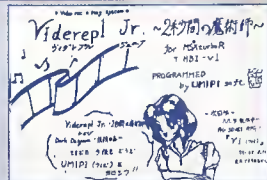
困ったもんです



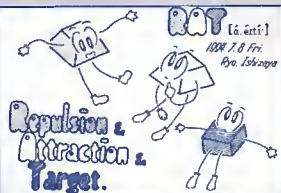
初投稿で初採用なので非常にうれしんですが、このゲームにはBGMや土地のグラフィックがありません。コンピュータ側の思考も弱ちいたので簡単に勝ってしまうかもしれません。自慢できるのはプログラムの短さ、金額表示部分、ファジー機能くらいでしょう。ところで最近MSXを売っている店が減って、ターボRが見つかりません。困ったもんです。【松本真一 大阪・15歳・European Success】

デジタイザが必要です、ゴメンナサイ

このプログラムを送ってから2か月あまりもたつての採用なのでビックリしました。でもハイスベック(?)のMSXとデジタイザが必要です。前回採用されたDark Dungeonのように誰にでも楽しめるというものではないので、MSX turbo R+デジタイザユーザー以外の方、ゴメンナサイ。でもこれはけっこう楽しいと思うので、使える方はどんな使ってください。というわけでこれからテストとレポートが待っているのです。次回作でまた会いましょう / ガンバ / MSX&MSX US ER // 【UMIPI 栃木・18歳・Viderepl Jr. ~2秒間の魔術師~】



ボツになっても意義のあるものに



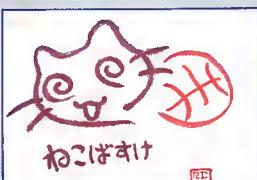
大学生生活の思い出のひとつとして残すに値するプログラムを投稿しようと思ったのが5月16日。約4か月がけた。たとえボツになっても意義のあるものにしたと思い、あらゆるところに全霊を傾けてつくったつもりである。プログラムは10画面分の長さであるが、初めてマシン語を使い、プログラムは誌面に載せるに値するくらいきれいにしようと心がけ、プレイ画面の見た目の美しさを検討し、他のゲームにはないような新しいアイデアを探し求め、云々、……と数多い苦労をつぎこんで完成させた。ボツになっても悔いはなかったが、採用されたことで私の大学生活での楽しい思い出がひとつ増えた。嬉しい。【石鞘凌 青森・21歳・RAT】

MSX2の限界に挑戦しよう

はじめまして。ある日「自分の知っている技術でMSX2の限界に挑戦しよう。」と思い立ちました。そこで次の技術を使うゲームを考えました。①スムーズな横スクロール。②ラスタースクロール。③スプライト倍表示。で、できたのがこのソフトです。休日しかプログラムしなかったもので、作るのに1年以上もかかってしまいました。ゲームバランスや演出に不満が残りますが、少しでも皆さんの刺激になれば幸いです。【駒船直也 神奈川・22歳・SIDEVIEW ATTACKERS】



続編にふさわしい?



これを書いている今、試験中です。前回もそうでしたがこれは編集部がねらってやっていることなんじゃないかと。作品についてですが自信作…ではありません。腕に差があるとおもしろくないし、アキるのもはげしいです。送る直前のテストプレイではおもしろくもなるともないのボツだと思っていました。にしても、2年前の「ねこバレー」以来、色々続編を作りましたが、続編にふさわしい作品はありませんでした。そんな中で、「ねこBASKE」はおもしろさはともかく、続編としてだせてとてもうれしいです。【DARK 広島・17歳・ねこBASKE】

MSXへの愛が深まる…

最近、MSXがまったく相手にされないような気がするのですが、気のせいでしょうか。全国の500万台のMSXちゃんたちは元気だやっていますでしょうか。さてさて、実はこの「PATでJINDORI」ですが、前作の「PADでPAT」のようにマウスを打って進めるようにしようと思ったのですが、うちのマウスの調子が悪くてテストプレイができないので、このようになりました。「PADでPAT」のせいで壊れたのだろうか…。最後に、MSXの人気の落ちる事によって、かえってMSXへの愛が深まった人もたくさんいると思います。僕も含めてその人たちのためにも、MSX・FANが永遠に不滅でありますように(7月7日 七夕)。【Cock-M 群馬・18歳・PATでJINDORI】



DOS



第4回

MSX-DOS2の環境設定

ディレクトリとパス

前回は、階層ディレクトリの基礎について解説しました。前回の内容をもとに、階層ディレクトリがどのようなものかかんたんにまとめてみることにしましょう。

- ・階層ディレクトリでは1枚のディスクのなかに複数のサブディレクトリを作ることができ、ファイルはおもとのディレクトリを含めて、任意のサブディレクトリに入れておくことができる
- ・異なるディレクトリ間では、お互いにどのようなファイルがあるかは見ることができない。何も指定がなければ、他のディレクトリにあるファイルは扱えない
- ・ファイルがどこにあるかを指定する方法があり、指定すれば他のディレクトリのファイルも扱える

と、だいたいこんな感じになるでしょうか。さて、階層ディレクトリのもとでサブディレクトリごとにファイルを分けておくと、目的のファイルを指定するのが大変になってしまいます。せめて、よく使うプログラムくらいは階層ディレクトリの枠にとらわれず、どこからでも実行できるようにしておきたいものです。では、どうしたらそれ

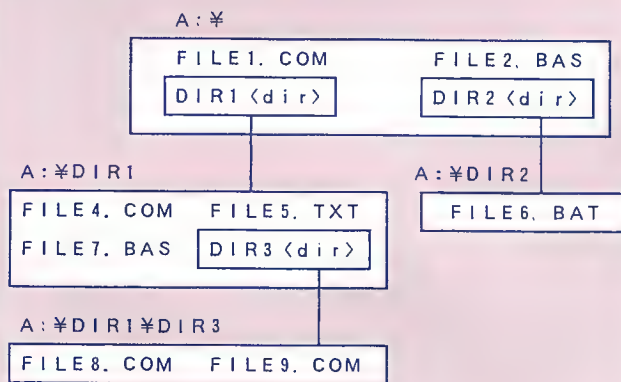
ができるようになるのでしょうか。

目的のファイルがどのディレクトリにあるかわかっていれば、ディレクトリを¥の記号でつないで指定すればよい、ということは前回解説しました。こういったディレクトリのつながりは「パス」と呼ばれています(ディレクトリを¥でつないだ指定

をとくにパスリストと呼びます)。「パス」とは英語の「path」からきたもので、「道筋」とか「経路」という意味があります。つまり、ディレクトリの道筋を示しているものがパスということです。

実は、MSX-DOS2には、任意のパスのCOMファイルやバッチファイルを検索する機能が用意されています。この機能を使うことを、通常「パスを通す」といいます。何かコマンドを入力したとき、現在のディ

■図2 階層ディレクトリとパスの例



※拡張子COMのファイルは、すべてMSX-DOS2で実行できるCOMファイルとします。

SET PATH=(パスリスト)[リターン]です。複数個指定する場合は、スペースで区切るか、";"や",",または"="で区切ることもできます。

それでは、図2を例にとって説明してみましょう。現在のディレクトリはA:¥だとします。まず、パスが通っていない状態で

FILE8 [リターン]

とすれば、エラーになってしまうはずです。次に、

SET PATH=A:¥DIR1¥DIR3[リターン]

としてパスを通します。こうすれば、

FILE8 [リターン]

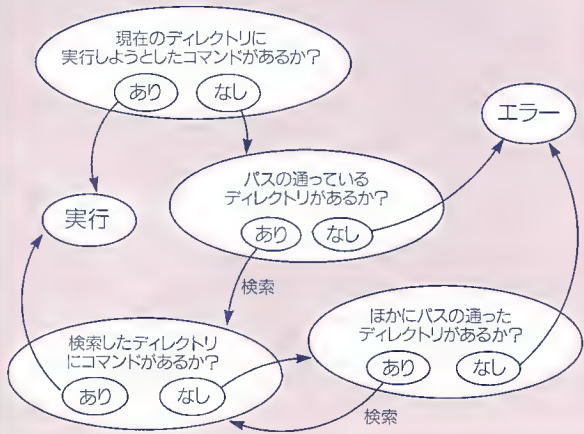
でFILE8.COMが実行できます。

さて、ここでひとつ問題です。現在のディレクトリがA:¥で、A:¥DIR1にパスが通っている場合、A:¥DIR1にあるFILE5.TXTというテキストファイルの内容を

TYPE FILE5.TXT[リターン]で表示できるでしょうか。

結論からいってしまうと、表示はできません。ディレクトリにパスを通しても、テキストファイルなどの検索は行われませんので、注意するようにしてください。

■図1 MSX-DOS2でのコマンドの実行



レクトリに目的のプログラムがなければエラーになりますが、もしパスが通ったディレクトリがあれば、そちらのほうも検索されます(図1参照)。すなわち、使いたいプログラムをすぐ使えるように、パスを通しておくというわけです。

さて、かんじんのパスを通す方法は、PATH (パスリスト) [リターン] または、

RAMディスクの活用

MSX-DOS2には階層ディレクトリのほかにも、いろいろと便利な機能があります。そのうちのひとつがRAMディスクの機能です。

●RAMディスクの機能

RAMディスクとは、パソコンのRAMの一部をさき、そこをフロッピーディスクと同様に扱えるようにしたものです。ただし、リセットしたり電源を切ったりすると内容が消えてしまうので注意してください。

RAMディスクの最大のメリットは、物理的な動作(フロッピーディスクを回転させたり、データを読み出すためのヘッドを動かしたりなど)がいっさいないため、非常に高速にアクセスできる、という点です。たとえば、ディスクを頻繁にアクセスする圧縮ファイルの解凍作業などは、フロッピーディスク上で行うより、いったんRAMディスクにファイルをコピーして実行したほうがずっとはやく終わらせることができます。RAMディスクはRAMが多ければそれだけ多く設定することができ、たとえば増設メモリがない場合、STが96KB、GTが352KBが最大値になります。設定方法ですが、

RAMDISK <ディスク容量> [リターン]とすることで、RAMディスクを設定すると、RAMディスクは必ずドライブHになります。

ところで、BASICのCALL MEMINIコマンドでも「RAMディスク」と呼ばれるものが設定できますが、これはMSX-DOS2上でのRAMディスクとは性質が異なるものです。CALL MEMINI命令で設定するRAMディスクは正確には「互換RAMディスク」と呼ばれるも

■RAMディスクを利用した環境設定

MSX本体に付属してきたMSX-DOS2のシステムディスクからMSXDOS2. SYSとCOMMAND2. COM、そして、UTILSというディレクトリとそのなかのファイル(=MSX-DOS2のシステムディスクに入っている外部コマンド)を1枚のディスクにコピーする。そしてそのディスクに、右のリストの内容のAUTOEXEC. BATを入れる。

このディスクを立ち上げると、

- ①RAMディスクの容量を96KBに設定(STに増設メモリがない状態を想定して設定しているの、GTや増設メモリのある人はもっと大きい容量を設定してもよい)。RAMディスクはドライブHになる
- ②COMMAND2. COMをRAMディスクにコピー
- ③UTILSというディレクトリのなかみ(MSX-DOS2の外部コマンド)をRAMディスクにコピー
- ④RAMディスクにパスを通し、MSX-DOS2の外部コマンドをいつでも使えるようにしておく
- ⑤COMMAND2. COMを再ロードするとき、RAMディスクにあるものを指定する(SET

ので、BASICで使わないメインメモリの一部を、ファイルの保存場所に使っているだけです。これはフロッピーディスクと同様に扱うことはできませんし、容量の最大値も32KBしかとれません。くれぐれも混同しないようにしてください。

●RAMディスクの利用方法

RAMディスクの使い方のひとつとして、頻繁に使うプログラムをRAMディスクにコピーし、そのプログラムをいつでも使えるようにしておく、というものがあります。たとえば、MSX-DOS2のシステムディスクに用意されている外部コマンドをRAMディスク上に転送し、ドライブHにパスを通しておけば、ファイルを管理するさい非常に便利になります。これについては、

```
A>DIR
Volume in drive A: has no name
Directory of A:\

MSXDOS2  SYS      4870  94-03-03  4:58p
COMMAND2  COM      4472  94-03-03  4:44p
UTILS     <dir>    94-03-04  6:00p
AUTOEXEC  BAT      105  94-03-04  6:10p
 3 files, 651K free
A>
```

◎UTILSというディレクトリのなかのファイルはMSX-DOS2の外部コマンドだ

```
RAMDISK 96
COPY A:¥COMMAND2.COM H:¥
COPY A:¥UTILS¥*. * H:¥
SET PATH=H:¥
SET SHELL=H:¥COMMAND2.COM
```

◎たったこれだけの内容のバッチファイルでも、基本的な環境設定ができてしまう

SHELLについては、「DOSのひとくちメモ」を参照)

という手順で環境を設定していく。これにより、ディスクドライブにMSX-DOS2のシステムディスクが入ってなくとも、入っている場合と同じ環境のままディスクドライブで別のディスクを扱うことができるようになる。RAMディスクを使うと便利なのができるだろう。

上のカコミで具体的な方法を説明していますので、そちらを見て研究するようにしてください。

その他、フロッピーディスク間でコピーするファイルの一時保管場所として利用するなど、RAMディスクにはさまざまな使い方があります。RAMディスクのメリットを活かした有効な使い方を、ぜひいろいろと考えてみてください。

ということで、今回はパスの通し方とRAMディスクについて解説しました。階層ディレクトリとパス、RAMディスクについて理解していれば、MSX-DOS2の基本的な環境設定はほぼできるようになります。自分なりの環境を作って、さらにMSX-DOS2を活用していきましょう。

DOSのひとくちメモ

MSX-DOS2のバージョンについて

MSX-DOS2のシステムが外部コマンドを実行したあと、COMMAND2. COMを再びロードする場合がある。このとき、MSXが起動したときのCOMMAND2. COMのバージョン(Ver.2.20, Ver.2.30, Ver.2.31の3つのバージョンがある)とロードしようとしたもののバージョンが違くと、動作に支障をきたしてしまう。それを避けるために、ロードするべきCOMMAND2. COMを固定しておいたほうがよい。その方法だが、SET SHELL=(バスのリスト)¥COMMAND2.COM [リターン]で、対象となるCOMMAND2. COMを指定する。

★MSX-DOS Q&A

Q ターボRにハードディスクを接続して使用していますが、ハードディスクからDOSを立ち上げる場合、漢字モードから立ち上げることができません。どうすればできるでしょうか。
A ハードディスクから起動する場合、ブートセクタを書き換えて漢字モードから立ち上げることはできない。したがって、いったんBASICを立ち上げてから漢字ドライブを組み込み、それからDOSに戻るしかない。

そこで、①のようなバッチファイル「AUTOEXEC. BAT」と、②のようなBASICファイル「KANJI. BAS」をハードディスクに入れておく。こうすれば、BASIC上で漢字ドライブを組み込まれてから、再びDOSが起動する。もしこれまで「AUTOEXEC. BAT」で環境設定して

```
①AUTOEXEC. BAT
BASIC KANJI. BAS
```

```
@KANJI. BAS
10 CALL KANJI3
20 CALL SYSTEM
```

いた場合は、「REBOOT. BAT」という名前でも、これまでの「AUTOEXEC. BAT」と同じ内容のバッチファイルを作成しておけばよい。「REBOOT. BAT」というのは、BASICからDOSに戻るときに自動実行されるバッチファイルで、DOSから起動される場合の「AUTOEXEC. BAT」と同じ働きをするものだ。

★Mファンに
いいたい
放題！

★MSXは、異なるメーカー間のパソコンに互換性を持たせようという原理に、そもそも問題があったのかも知れない。IBM PC互換機や、PC 98に対するEPSONは、本来に對抗するというかたちで売上げをのばしてきた。しかし、安価なMSX2が発売されて以来、松下電器も「ミニ」も、価格、性能に大きな違いがなくなった。競争原理が働かない市場ができてしまったのだ。だが、本来はそちらのほうが正しい姿なのではあるまいか？ つぎに新製品を発売するパソコンは、個人的には好きになれない。市場から撤退しつつあるMSXだが、思想を持って生まれたMSXを、わたしは支持したいと思。(埼玉県/MIANE、23歳)

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのおて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ることは厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

メディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約3か月まえにといたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンタムの一一般部門への応募は①-②		①ファンタム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほほ梅鷹のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名	[使用機種名] _____ [ファイル名] _____			
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ	
	()歳 男・女		*「投稿ありがとうございます」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ _____ 都道府県			
☎	- -		投稿日	199 年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？			
	はい		[雑誌名] _____ 年 月頃	
	いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？			
	はい・いいえ			
アンケート	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい	[雑誌名] _____ 年 月号 ページ		
	[書籍名・CD名] _____			
	[参考にした作品名・記事名] _____			
	いいえ			
アンケート	④既存の音楽データを投稿する方のみ、作品の作曲者、歌手、演奏者名を必ず明記してください。			
	[作曲者] _____		[歌手・演奏者] _____	
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。			
	[ツール名] _____		[SCREEN] _____	
[ロードの方法] _____				
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームプログラムは「ファンダム」、音楽は「FM音楽館」や「MIDI三度笠」など。各コーナーの規定は下記を参照のこと。また、本誌や付録ディスクで紹介できないもの（容量の関

係で付録ディスクに収録できない、優秀ではあるが単なる続編モノ的で、本誌では紹介できない、など）はTAKERUに推薦、などの可能性もある。ふるって投稿してほしい。

フ ァ ン ダ ム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面を取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通わりのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してみよう。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 1 画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが「1画面(※1)」のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことがでるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN 0:WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行)や「0k」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のついででリスト掲載を省略することもありうる。

(c) D 部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール!」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクターの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲載された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲載謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●春夏優秀賞/秋冬優秀賞

半年ずつにわたる期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞(奨励金5万円)を授与。秋冬優秀賞は、10、12、2月号の収録対象となります。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)を授与。

F M 音 楽 館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。テープまたはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権等諸の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー

可)。封筒に応募する部門名を赤で明記。

②作品に関するコメントをつけること(用紙は自由)

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲の場合、謝礼額に若干の違いがある)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

M I D I 三 度 笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX-MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)と作品に使用した音色のうわわ表を添付のこと(用紙は自由)

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★採用

採用者に規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

塾長が出题。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本

や雑誌などの名前や号数、出版社名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

★採用

基本的には採用作品1作につき、500円分の図書券を贈呈。また、これから採用作品に、塾長が1~3点のポイントをつけていくポイント制を開始する。ポイントは累積され、1年間での高獲得者には、賞品をプレゼント。

ほ ぼ 梅 磨 の C G コンテスト

応募作品オリジナルのプログラムでも市販のグラフィックツールでも本体に付属しているCGツールを使ったものでかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(奇数月の1日締め切り)

★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付(コピー可)。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎回評価され、みごと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

紙 芝 居 & 動 画 教 室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール本体に付属しているツールを使ってもOK。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を添付すること(コピー可)

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに収録可能であれば何でも歓迎。・「MSXView」で作った作品

・その他

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者の役にたつものであれば、何でも大歓迎。

★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用し必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙(コピー可)を添付。ゲームの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一览)などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記。②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく。③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する(複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない)。なお作品は返却しません。

4-5月期整理分 (8月号採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道
黒血軍団/浜武央
●青森県
PIG WORLD 他③/駒木根直之
●宮城県
バリケード 他①/鈴木将賢
麻雀回転三文字役編其之武改/小野寺健一
●山形県
ゴジラ研究会/小笠原悠一
●茨城県
モザイク クイズ/小林靖彦
●群馬県
ザ・はさみうち!! /高橋哲平
●埼玉県
LINGS, ちょうひまつぶしゲーム/藤野哲司
●千葉県
F-F 戦闘記/鶴岡徳生
●東京都
KoRoN 他②/村岡太郎
大冒険 他①/伊藤直輝
三角関係バズル 他①/荒木真二
うてやにげろや/武田聖商
TRADITIONAL STORY/斎藤敦志
●長野県
雲の上の大冒険/澤山隆司
MSXと会話 他①/長谷川直紀
●石川県
JOB MASTER/東田浩幸
●岐阜県
ダルシニング/谷口晃平
洞窟 他①/宮前篤史
TURN-IT/塚原修
●静岡県
BURNING SPIRIT プロタイプ 他①/稲元雅人
SUPER JUMPERゲル/鈴木進悟
コスモトグム ザ SLG/橋本卓
THINKING EYE/松江正幸
●愛知県
SYUU 他④/三浦秀雄
わりばしPENCIL/向井佑介
I'm SORRY/村瀬賢高
●三重県
なぞのはてな/島幸司
Tower 他①/奥山雅俊
Avenir 小一かんじてん 他①/小林由幸
●京都府
しんけいモムシ/田中正宏
ハンマーでボン/北川純次
ウッキーでボン/宮村英和
RIKKOUHO!! + G/上田寛
●大阪府
ジャンケンBOMB! 他②/藤田幸弘
はいノ JUMPER 他①/萩上康成
愛のラプテスター/西川淳
●兵庫県
TOUCH ANO GO 他②/長谷川誠
●島根県
かみなりおとし 他④/長廻淳一
●岡山県
頭上注意/則安洋志
●愛媛県
惑星と放射性物質と私 他①/清水圭介
●福岡県
Project O2/大塚裕一
Let's Search/清水雅浩
ザ・ガンマン 他①/太田雅之
●鹿児島県
スペクトラル/内田清美

(整理日 4月28日)

AVフォーラム

●青森県
分身 他⑨/馬木根直之
●埼玉県
3DO伝説/丸林孝通
●千葉県
大好き/市村志郎
それいけ松井/江上仁
●東京都
ホッと一息/大林浩一
床を駆けずる元気なゴキブリ達 他①/伊藤直輝
WARP!! 他②/四辻孝文
●神奈川県
番付/横山克二
●山梨県
中国拳法の練習風景 他①/今井恵治
●愛知県
い〜けないんだ! /井上博登
ザ・フライ 他②/水野隆行
鉄の花/三浦秀雄
ランダム万葉集 他⑦/足立彰
●京都府
哀愁/北川純次
●大阪府
秋刀魚の尻尾 他①/青木優
試験電波発射中/鈴木静夫
ふしぎな木/木下将秀
●兵庫県
レーザー光線 他①/長谷川誠
●奈良県
線画版3D立体/松塚康
●広島県
廻る究極生物/岡木誠
●福岡県
顔 他①/太田雅之
●長崎県
バツとてバツ? 他②/藤井昌平
(整理日 5月6日)

FM音楽館

●北海道
TERRITORY 他①/千葉修司
Cure the Blues 他②/平野正和
●宮城県
ボスカウォーズ「メイン」 他①/小野寺健一
●新潟県
MESSAG 他①/高橋俊弘
●栃木県
SUPER BALL 他①/増淵裕二
●東京都
CRY 他④/稲泉恵太
ドラゴンスレイヤー英雄伝説「海賊島」/青山明史
HYPER REVIDOR/片貝太平
はじめて/中川重之
コミカル 他①/手嶋健一
ドラゴンスピリット「カルスト」 他⑤/中国義和
●福井県
無題 他④/谷口洋一
●愛知県
Active & Passive 他⑥/成瀬和彦
AZASSの風/鈴木達也
●京都府
春の気配 他①/宮村英和
●大阪府
HOPE 他④/福井英晃
VAXOL「I」面のBGM/前田浩和
●兵庫県
ファイナルファンタジー5「MAIN THEME」/谷垣則和
●島根県

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は8月号のために4-5月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他⑨(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

機械 他③/山上圭介

●山口県
風の妖精 他⑨/河野光明
●高知県
COMPACT DISCO/岡林大
●鹿児島県
無題 他①/濱田知子
(整理日 5月9日)

CGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
天馬 他①/宮木淳
サッカーMAN/中村真市
紅華の里 他①/菊地友則
a moon 他①/内藤友和
●青森県
侵入者 他⑦/佐々木達也
WRC'93~'94/小沢達郎
●山形県
ほ、ほんげー!!! /半田和己
●福島県
OVER LOAO/佐野幸成
●茨城県
夏のプリズム/齋藤慎一
●栃木県
直美さん 他①/高間知道
●埼玉県
BLEES/加藤剛
音のない空に/松本文樹
フォントンッド 他②/堀田貴広
●千葉県
フタバスキリュウ 他①/佐藤幸一
日曜日/三留貴史
●東京都
あの城に.../四辻孝文
スケボー娘が行く/横瀬順一
●神奈川県
深層意識 他③/築地琢郎
宇宙道跡/可香谷健
なぜ剣を構えているんだろう? /遠藤徹
ビクニック/渡部効一
Taste good/岡野健介
●富山県
後継者/宮木哲也
●静岡県
シェブロウIV/望月智行
ビクニック 他②/和出伸一
●愛知県
うさぎとかめ 他①/都築保夫
魔鏡/向井祐介
MSX最新作? /村上穂高
BENJAMIN/西川里佐子
●京都府
発達型機械化歩兵/三浦一誠
●大阪府
飛ぶ! おさるさん!! 他④/田上圭一
●和歌山県
未来への列車/西和成
●岡山県
落日の艦隊/頼経照仁
生け簀を待つ神様 他④/加賀義人
●愛媛県
山道を行く、カッパカッパ/三好崇之
●福岡県
Elfin! 他①/深堀創一郎
●鹿児島県
ちっくしょー 他①/下吉一代
Last chapter/濱田知子
☆ミニCG

●北海道
15作品/新居智之
12作品/宮木淳
1作品/中村真市
●青森県
15作品/佐々木達也
●宮城県
1作品/後藤晃
●茨城県
1作品/長田努
●埼玉県
1作品/堀田貴広
●千葉県
2作品/三留貴史
●東京都
1作品/龍淵いつみ
1作品/小久保美紀
●愛知県
2作品/都築保夫
1作品/西川里佐子
●兵庫県
2作品/福井淳
●和歌山県
6作品/西和成
●岡山県
1作品/加賀義人
●愛媛県
1作品/矢原潤一
☆ぬりえ部門
●茨城県
月夜/長田努
●神奈川県
ぶつぶつぶつ/渡辺効一
スイカ割り/築地琢郎
(整理日 4月20日)

紙芝居&動画教室

●北海道
V.R. BATTLE in 2008/陸井拓
●埼玉県
家出王子「炎」の夜/木館伸介
文鳥/一柳浩之
●山口県
「ミリーのぼうけん」/古島洋志
(整理日 4月20日)

MIDI三度笠

●埼玉県
スカイブルー 他①/戸塚哲男
「ふふふ」より「モーニングオブふふふ」 他①/関志保幸一
μEBIT Ver. 3.40 他④/坂名広一
●東京都
ピラマキマンの歌/宮迫克大
●神奈川県
ライディーン 他①/大澤美穂
Closed Heart Door 他⑤/清水洋平
MIDI PLAYER Ver. 1.10/原貴幸
「スバII」より「CAMMY」 他⑦/月村英史
●愛知県
TX/鷲巣正明
●京都府
メタルホークBGM I 他①/羽尾健
●広島県
車に夢中 他①/小路裕之
HIT HIT HIT!! 他⑦/田頭龍馬
●福岡県
うまびーVer. 2.20/馬越公人
(整理日 5月1日)

以上393作品

THE LINKS

お引っ越し イベント 大感謝

◆みんな手伝いにきてや◆

94年9月1日～9月30日

- NEWTOWNネーミングコンテスト
- THE LINKSカルトクイズ
- ゲームダウンロードサービス など

その他、盛りだくさん用意してます。

THE LINKSでお会いしましょう。乞うご期待!



日本テレネット株式会社

長い間、THE LINKSをご愛顧いただき ありがとうございました。

10月1日より、ザ・リンクスはスーパーリンクスへ移行いたします。

長いあいだお楽しみいただいたMSX通信「THE LINKS」が、新しいネット「super Links」に発展的に統合されることになりました。super Linksには、大評判の“なにわ”コーナーをはじめ、“混沌街”や“こんびゅーた村”といったにぎやかな街がつつぎと生まれているバーチャル都市「X-City」など、お楽しみがいっぱい。もちろん、THE LINKSも、“THE LINKSニュータウン”と名前を変えて、「X-City」のなかに登場します。THE LINKS会員のみなさんも、そうじ

ADULT ONLY

殿村悦子の

「ちょっとさみしい夜には、エロティック・ノベルとセクシー・トーク、甘くせつない吐息とともに、悦子があなたをめくるめく官能の世界にお誘います。」

アクセスポイント

東京 03-3453-9730
名古屋 052-203-9514
京都 075-211-2652
(9600bps) 075-211-2460
大阪 06-303-7703

※Tri-Pをご利用の方は

二モニックで[SLINKS]を入力してください。

今、スーパーリンクスでは

なにわ

が、

盛り上がってます

super Linksに、ど〜んとそびえる通天閣!
ここはタコヤキの香り漂う
道頓堀界隈のトワイライトゾーン。
怒涛の関西パワーが炸裂しております。ハイ。



楽しい初体験は、おはやめに

ビギナー歓迎、ゲストでどうぞ!

スーパーリンクスは見どころ遊びどころがいっぱいのパソコン通信。通信をするのがはじめてという人にも楽しんでいただけますヨ! アクセスポイントに電話をかけてサービスコード「GST」を入力してね。

◆オンラインサインアップでのご入会は、接続「SGN」を入力し、画面の指示に従ってお進みください。

※ご利用料金はすべて1分10円の従量料金のみ、基本料金などは一切必要ありません。

一部のコーナーには従量料金の他に別途料金(1分10円〜)が加算されます。

THE LINKS
super Links
Personal lifestyledesign network

〒604 京都市中京区烏丸通御池下るリクルートビル8F

お問い合わせ・詳しい資料のご請求は
ザ・リンクス、スーパーリンクス 事務局

0120-251063

FM音楽館

このページは要^要です。

楽評・よっちゃん

私は今、ベルギーのゲント市でこの原稿を書いています。ちょうど10日間の町のお祭りが始まったばかりで、屋台や大道芸人もたくさん、人出もすごく多い。安いビールを盛んに飲んだりして過ごしています。



L I N E U P

「妖怪村 其の貳」「GND」など、以前掲載された作品の続編や、最近のFM音楽館ではめずらしいタイプの「アラブ人のテーマ」、乱数を使用した「そろぶびむ」ほか、オリジナル全12作品

オリジナル **LIST** YOKAI2. FMX

妖怪村 其の貳

◎大吉 高知・18歳

はじめは「どうってことないな」と思っていたら聴き進むにしたがってだんだん良くなっていく。このスローな展開でハマっていく感じは、クラフトワークのタイム感に近いものがあります。あと、メロディの音色とメロディラインも好きだな。

オリジナル GND. FMX

GND

◎まぶ 栃木・17歳

8分音符のシンコペーションがシンプルでカッコ良い。6-7月号の「デンシ セカイ」の続編。テクノの中にクラシックやフュージョンが見え隠れする。モノトーンの中でたまにベースが動いたりメロディが展開しているのが気に入った。

オリジナル AUTO. FMX

AUTOMATON

◎まぶ 栃木・17歳

まぶくんはけっこうフュージョンなんかも聴いているみたいだけど、やっぱり新しい世代なのでリズムが良い。イントロの地味なベースとドラムの組み合わせだけでもスイング感がある。途中の機械音の組み合わせみたいなのソロもスリリングだ。

オリジナル **LIST** ARAB. FMX

アラブ人のテーマ

◎早乙女 京都・17歳

映画の「アラジン」からこの曲をイメージしたそうです。メロディとかオーケストレーションも上手で、途中のキラキラと装飾音が入るトコもきれい。サビの悲しいメロディで盛り上がっていくのも情感をさそうなあ。アラブ的な音楽はまた違うけれど。

オリジナル DIGITAL. FMX

デジタル・ライフ

◎山上圭介 島根・16歳

何が良いて、山上くんは音色がすばらしい。FM音源でよくここまでアナログシンセのカッコ良い音が表現できるなあ。この曲もすごくシンプルなんだけど、メロディの音色が出てきただけで、「あ、いいな」と思わせるものがある。

オリジナル PARANOIA. FMX

PARANOIA

◎山上圭介 島根・16歳

プラスの音色と、ノイズを強力に使ったメロディや効果音のバランスがすごくうまくいっている。ちょっとまぬけな感じのバックに強烈な音でへんてこなメロディ(ちょっと中近東の感じがある)がからむところも良い。

オリジナル SINE. FMX

素敵死ね死ね団 "みぞおち" MIX

◎PLUS 東京・19歳

オケヒット(オーケストラがジャンと鳴ったときの音)はオリジナルでイカしている。メロディの音色もねばりがあるし、エコーの威力も発揮されている。ジュリアナとかデスクノどかはとても恐い音色なのに、これで踊るってのは死のダンスか?

オリジナル ZOLOPBIM. FMX

そろぶびむ

◎ZNT 東京・16歳

「こいつはイカス曲だ」と思って聴き直してみると、ゼーンぜんメロディが違う。それも当然、出てくる音を乱数でいろいろ決めているのだ。それなのにいかにもZNTらしい曲になっているところが作者ならではの個性ですね。

オリジナル JOKER. FMX

MY DEAR FUNNY JOKER

◎ZNT 東京・16歳

「ハンガリアンでインディアンなヘヴィでドロドロサウンド」とは作者自身のコメント。ビブラフォンの金属音の、おとなしいものからほとんどノイズになっているものまでの、同じ系列で音色のパラエティがそろっているのもおもしろい。

Notes' notes (作者のコメント)

◆妖怪村 其の貳◆妖怪村には美しい河が流れているそうです。今回は私の中のその河を映してみました。優しく表情のある音色を聴いてください。

◆GND◆予想外。これだから投稿はやめられない(?)。さてさて、今回2本とも暗いです。だから9月の残暑の中でじめじめと聴きましょう。

◆AUTOMATON◆だいたい雑なままだったので少々後悔していますが、まあ若気のいたりというか、これも曲のうちということで、勝手に納得して

います。
◆アラブ人のテーマ◆最初狙っていた感じとちょっと変わってきて、こんな感じになりました。

オリジナル

MEISOU.FMX

死刑囚の瞑想

●ci-柄沢和明

群馬・17歳

曲の途中で無音のところが出てくるのがおかしい。リズムや展開のさせかた、音程の狂わせなどもよくできているけれど、何よりもうれしいのは、作者の、曲に対するイメージがますます強くあって、それに曲がついてきていること。説得力あります。

オリジナル

LIST GLORIEUX.FMX

Le Glorieux

●ノーザンダンサー平野

北海道・20歳

メロディと裏メロ、そしてベースの3つのラインとリズムで構成された曲。注目してほしいのはベースの動きで、半音下がったときの不安定な感じ、オクターブで動いたときの安定感など、曲が今どこにいるのかをベースが示している。

オリジナル

PSR.ORG

PSR-500を買っちゃった奴へ…

●中原智博

千葉・21歳

リズムの一部になっている「カシャーン」という音が、うるさいようであるくなくのが効果的。音色やメロディはけっこう単調なんだけど、ときどき微妙に変化させるところになんとなくワビサビが感じられたので採用しました。

L I S T

メロディの音色が優れている「妖怪村 其の貳」、装飾音をうまく使った「アラブ人のテーマ」、ベースの使い方が上手な「Le Glorieux」以上3作品のリストを掲載

妖怪村 其の貳

YOKAI2 .ORG

```

100 '
110 ' ようかい村 其の貳
120 '
130 CLEAR1000: _MUSIC(1,0,2,2):DEF5TRA-
Y:DEFINTZ
140 ' ===== Voices
150 V0="043Y2,35Y3,45"
160 V1="062Y0,36Y2,32Y3,1Y6,16"
170 ' ===== R
180 R0="0A9V10Y22,64Y24,104 B!4 B!M!4 B!
8M!8 B!8B!M!8 B!4 B!8M!8 B!8M!8 B!M!8B!M
!8"
190 R1="8!4 B!M!4 B!8M!8 B!8B!M!8 B!4 R2
"
200 ' ===== P
210 D="V9CV8CV7C":Q1=Q+"V6CV5CV4C"
220 P0="L24 R4"+Q1+"V3CV2CV1C"+Q1+D1+"V3
CV2CV1CV0CCC"+Q1+Q+Q+Q
230 Q2="V11CV18CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2C
V2V1C8"
240 P1="R4"+Q1+"V3CV2CV1C"+D1+D1+"V3CV2C
V1CV0CCC. R2R8"
250 ' ===== 0
260 A0=V0+"04L8V9 D6F.F.D8FD6C.C.Q8CD6<B
-4B->D8C1"
270 B0=V0+"04L8V9 Q68-.8-.D8B-D6F.F.Q8FD
6E-4E-4D8F1"
280 C0=V0+"05L8V9 Q6D.D.Q8DQ6<A-.A-.Q8A-
D6G4Q8A-1"
290 S0="L1603R1V0A-V1A-V2A-V3A-V4A-V5A-V
6A-V7A-V8A-V9A-V10A-V11A-V12A-V13A-V14A-
V15A-V14A-V13A-V12A-V11A-V10A-V9A-V8A-V7
A-"
300 G0="L1604R1V0CV1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV
8CV9CV10CV11CV12CV13CV14CV15CV14CV13CV12
CV11CV10CV9CV8CV7C"
310 ' ===== 1
320 A1=V1+"06L16V11 R8E-4CF R8A-G R8C<B-
>FE-R8 C8R8 FE-DR16 R166FE-"
330 B1="03301L8Q7V9 R4B-4R8B-R8B- R4B-4R
8B-8-8-"
340 C1="01402L8Q7V4 B-4R8B-B-R8B-R8 >C4R
8<B->CR8<G"
350 S1="L1602R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V
7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-R8>V
1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV1
3CV14C"
360 D="B->E-FA- B-A-GD"
370 G1="02V8L8"+D+D
380 ' ===== 2
390 A2="R4 E-DCR16 R16DFR16 R8CE- R16DCR
16 R6E-R16 FR8G FR16R8"
400 B2="R4B-4R8B-R8B- R1"
410 C2="B-4R8B-8-R8B-R8 >C4R2.<"
420 ' ===== 3
430 B3="V8R4E-4R8E-R8E- R4E-4R8E-E-E-"
440 C3="V3E-4R8E-E-R8E-R8 F4R8E-FR8C"
450 ' ===== MeLody & P5G 3-6
460 A3="V13R4 C4 R8DE- R8F8 DE-R8 D8C8 R
8FE- R16F8."
```

◆デジタル・ライフ◆この曲は、まだ正統派な曲です。もっとキレていて、かつクオリティの高い曲が作りたいいな、と思う今日このごろです。

◆PARANOIA◆またまた採用、ありがとうございます。とりあえず奇妙な曲を作ってみました。いかがなものでしょうか？

◆素敵死ね死ね団「みぞおち」MIX◆オウラ魔人ブウ。仕事くれ。感想欲しいっす。できれば封書で。〒178 練馬区西大泉5-16-10 福岡光「憎いカ

石」係。◆そろふび◆どうも、2年目突入のZNTです。この曲は……まあ、聴いてみてください。

```

470 A4="R8CD R4 G4 R8DE- F8R8 R8DE- R8G8
B-4"
480 A5="C4 E-4 D8C8 <B-4 E-4.G8 B-4R4"
490 A6=">C4 E-4 D8C8 <B-4>E-2.R4"
500 S3="05V7L1R4E-2.D":G3="04V7L1R4E-2.D
"
510 S4="<B->C"
520 S5="E-F"
530 S6="E-G"
540 ' ===== Prepare For Play
550 SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
560 _TRANSP05E(1200):_PITCH(442):_TEMPER
(9)
570 ' ===== Play The Music
580 T="T126":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
590 POKE&HFA2C,72:POKE&HFA4C,65:POKE&HFA
6C,72
600 PLAY#2,A0,B0,C0,"",",",S0,G0
610 POKE&HFA4C,48
620 PLAY#2,"",B1,"",R0,P0
630 PLAY#2,"",B1,"",R0,P0,S1
640 POKE&HFA6C,72
650 PLAY#2,"",B1,C1,R0,P0
660 PLAY#2,"",B1,C1,R0,P0,S1
670 POKE&HFA2C,48:FORZ=0T01
680 PLAY#2,A1,B1,C1,R0,P0
690 PLAY#2,A2,B1,C1,R0,P0,S1
700 PLAY#2,A1,B1,C1,R0,P0,"",G1
710 PLAY#2,A2,B2,C2,R1,P1,S1,G1
720 NEXT
730 PLAY#2,A3,B3,C3,R0,P0,S3,G3
740 PLAY#2,A4,B3,C3,R0,P0,S4,S4
750 PLAY#2,A5,B3,C3,R0,P0,S5,S5
760 PLAY#2,A6,B3,C3,R0,P0,S5,S6
770 PLAY#2,"",",",",R0,P0
780 PLAY#2,"",",",",R1,P1,S1
790 GOT0650
```

アラブ人のテーマ

ARAB .ORG

```

10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 _TRANSP05E( 200)
30 DEF5TRA-2
40 PLAY#2,"T100V1501205","T100V1504805",
"T100V1201006","T100V1201006","T100V1504
804","T100V15016","T100V1304805","T100V1
3016"
50 A0="L8D2E 8>FE
60 B0="R D4R E4
70 C0="L16<DEDFDGD8-EFE6<DBD>E
80 D0="L16<DAGB->D>G<G<GAGB G>>E<G>G"
#
90 G0="R G4R G#4
100 E0="<L16GGR16GB-4E E R16G#B4
110 A1="06L8D 8C#E-B-A32B-32A4."
120 B1="05LBF8A>D-C#32D-32C#4."
130 C1="05L16C#DEDFEDEFEGAFGA>C#"
140 D1="04 L16 AB->C#D<B->C#DEC#DEFDEF6
"
150 E1="0304BL4AGFE"
160 F="R4.L3201605AB>C#DEGA8>C#DEFGA>C#
E":H="R16">F
170 G1="048"
```

```

180 A2="06F4.E16F16GFEF "
190 B2="05L16R8DDRB8R8GGR8B8"
200 C2="05R8LB DFR4 DA"
210 D2="05R8LB FAR4 F>D"
220 E2="DEFA"
230 G2="04L16D8FFBFBG#8FFE8FB"
240 A3="DC# B-4AB-AF#"
250 B3="RBGGRB>D8<RB G R8F#8"
260 C3="R8GB-R4 G>D"
270 D3="<R8B->DR4 <B->G"
280 E3="GA8->D"
290 G3="L16G8B-B-AB8-B>C#8<B-B-AB8-B"
300 A4="G2L16R16DEFFGFB"
310 B4="R8E8R8G8R8FFR8E8"
320 C4="< R8CER CG"
330 D4="<R8EGR E>C"
340 E4="<EFGA"
350 G4="L16>R8C8R8E8R8DDRB8C8"
360 A5="E4L8<A>EE4D8E 8"
370 B5=" 8-4L8 E>C#C#2"
380 C5="<R8>C#R<A>E"
390 D5="<R8C#ERCAC"
400 E5="L16R16AGFC#4 L8<A>AA4L4"
410 G5="06B-2A2"
420 A6="E4L8<A>EE4<A>C#"
430 B6="06L8D>D< <B-AG8 D<G4F#G"
440 C6="R805L8<B-B->8A16B-R8.>DR16D"
450 D6="05L16AG8B->D< D<G>GFEDFE"
460 E6="05L16DEDFDAG A D>D< <B->D< <B-"
470 G6="03L8GGAAB-B->D0"
480 A7="05R8L8GGG>8F16GR8.8-R16B-"
490 B7="A>A>FDC<78AF4EF"
500 C7="<C#8.D16R8C8.D16R8C#8D8"
510 D7="DE D F D AG A D>D<B<AGFE"
520 E7="AB-A>C<A>D<A>AGFEDC<A "
530 G7="DFGGAGG#GF "
540 A8="E8.F16R8B8.F16R8B8F8"
550 B8="G>A<EDC#> <GL16AG#AB-C#8-AG"
560 C8="R8<AAA>8G16AR8.>C#R16C#"
570 D8="C#DCEC#AG#AC#>C#<B-AGB-AG"
580 E8="AB-A>C<A>DE<A>AGFEFE"
590 G8="R8<EEE>8D16ER8. A R16A"
600 A9="<A A C#>EFED
710 B9="L8F8.E32F32G8.F32G32A8.G#Ab-16
720 C9="R8DR8ER8F16F88A8>C16
730 D9="DFEFGFG#A D16DL16F#B>C16
740 E9="<FAGAB8-AB-A>C#>F16F#BL16ABF#16
750 G9="L8 R8F8GR8A16A8.>D8F16
760 A10="L8<D>D<E>E<F#>F#16<D>F#BA16"
770 B10="G>A<EDC#>GA<A>FE"
780 C10="F2E8E>D<C#"
790 D10="C#DCEC#AG#AC#"
800 E10="AB-A>C<A>DE<A>E"
810 G10="A 2GB<A>FE"
820 A11="<A>C#FEFC#FE"
830 B11="PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",",",G0
840 C11="PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F,G1,H
850 D11="PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,"",",",G2
860 E11="PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",",",G3
870 F11="PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,"",",",G4
880 G11="PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F,G5,H
890 A12="PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,"",",",G2
900 B12="PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",",",G3
910 C12="PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,"",",",G4
920 D12="PLAY#2,A6,B5,C5,D5,E5,F,G5,H
930 E12="PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,"",",",G7
940 F12="PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,"",",",G8
950 G12="PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,"",",",G9
```


10

→P85の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

作品の紹介

今でも人気がある日本ファルコムの『イース』シリーズ。紹介するのは『イース3』のゲームミュージックより2曲とオリジナルを1曲。『μ・S・I・O・S』データを紹介できるのは初めてかな。

『イース3』より

- ©日本ファルコム

by T.Y.S Notos

ファイル名

- ①Be careful BE . CM3
②翼を持った少年 TUBASA. CM3

みなさんお待たせしましたの曲データ。ゲームミュージックのBASICプログラムなので、そのままRUNして聴きましょう。メロディックな曲が数多くある『イース』シリーズは、あいかわらず大人気。編集部でもこの曲を鳴らしていたら、みんな反応したのだ。T.Y.S Notesのリストは音色チェンジがしやすいように親切設計なので、そのまま音色のうちわけとして載せたからね。そのうち『イース』シリーズのコンテストなんてやってみたいな〜。

①「Be careful」の音色のうちわけ

```

101 PLAY#1,"@H1","@H2","@H3","@H4","@H5",
    ,"@H6","@H10"
102 _MDR(36,38,46,49,42) '-VOICE NAME-
103 '      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
104 '      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
105 '      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
106 '      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
107 '      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
108 V(0)=89'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
109 V(1)=81'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
110 V(2)=44'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
111 V(3)=38'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
112 V(4)=48'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
113 V(5)=29'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
114 V(6)=30'      | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

```

②「翼を持った少年」の音色のうちわけ

```

104 PLAY#1,"@H1","@H2","@H3","@H4","@H5"  

    ,"@H6","@H7","@H8","@H10"  

105 '  

106 '<<< VOICE SET >>>  

107 '  

108 _MDR(36,38,46,49,42)  

109 '|_|_|_|_|> Closed Hi-hat  

110 '|_|_|_|_|> Crash Cymbal 1  

111 '|_|_|_|_|> Open Hi-hat  

112 '|_|_|_|_|> Snare Drum 1  

113 '|_|_|_|_|> Kick Drum 1  

114 V(0)=21'> Accordion Fr  

115 V(1)=22'> Harmonica  

116 V(2)=33'> Fingered Bs.  

117 V(3)=61'> Brass 1  

118 V(4)=62'> Synth Brass 1  

119 V(5)=34'> Picked Bs.  

120 V(6)=80'> Square Wave  

121 V(7)=23'> Bandneon  

122 V(8)=46'> Harp  

123 V(9)=0'-Drum Set-> STANDARD Set
```

起動方法は①、②とも

BASIC上で RUN "ファイル名"

オリジナル曲。メロディが美しい『μ・SIOS』データ

黄昏の追憶

ファイル名

- | | |
|---------------|---------------|
| TASOGARE. MU1 | TASOGARE. MT5 |
| TASOGARE. MT1 | TASOGARE. MT6 |
| TASOGARE. MT2 | TASOGARE. MTA |
| TASOGARE. MT3 | TASOGARE. RTS |
| TASOGARE. MT4 | |

MSX R 專用

by Water Polo Boy

『μ・S I O S』の投稿作品の
初登場／じつは今までに『μ・
S I O S』のデータは何曲も投
稿されていたものの、それらの
作品はオリジナリティに欠け、
なかなか採用できなかった。と
ころが正真正銘のオリジナル作
品の投稿によって、やっと紹介
できることになったのだ。たん
たんと流れるきれいなメロディ
とバックで鳴る和音をぜひ聴い
てね。Water Polo

Boyいわく、テーマは片思い。
彼が使用した音源はローランドのJV-30というGS音源。違う音源の人は音色のうちのけの表を見てエディットしてね。とくにMT-32(CM-32L)のユーザーは1トラックの1チャンネルを7チャンネルに設定しよう。いっしょに投稿されていたGSリセッションのDMPファイルも付録ディスクに入れたので、GS音源ユーザーは活用しよう。

音色のうちわけ

T	C	P (GS音源)
1	1	O (Piano 1)
2	2	27 (Clean. Gt)
3	3	39 (Synth Bass 2)
4	4	48 (Strings)
5	5	83 (Chiffer Lead)
6	6	52 (Choir Aahs)
10	10	O (STANDARD)

T:トラック、C:チャンネル、
P:プログラムナンバー

リズム楽器のうちわけ

ノートナンバー	リズム楽器名
36	Kick Drum 1
38	Snare Drum 1
41	Low Tom 2
42	Closed Hi-hat
43	Low Tom 1
45	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1
48	High Tom 2
49	Crash Cymbal 1
50	High Tom 1
51	Ride Cymbal 1

MIDI Special!

MIDI三度笠初のフリーソフトウェア紹介。不要ターボR、不要『MIDIサウルス』のすぐれもの。なぜならMIDIインターフェイス『只MIDI』の作り方まで載っているという親切さだから。

フリーソフトウェアのMSX2用SMFプレイヤー

PS Ver. 0.13

MSX2/2+ VRAM 128K

by 戯音匠者

ファイル名

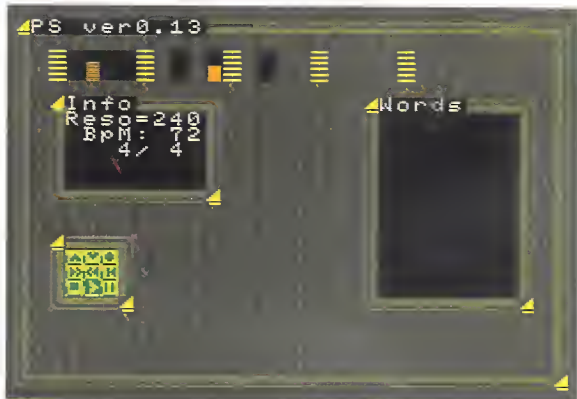
PS013 . COM	PS013 . DOC
MTEST . COM	PSHIST. DOC
NANPOU. MID	NANPOU. DOC

MSX2ユーザーもこれさえあればSMF(スタンダードMIDIファイル)を聴くことができるという便利なフリーソフトウェアを、作者の戯音匠者さんに了解を得て紹介。とくにみなさんにお知らせしたいのが、ドキュメントに書かれているMIDIインターフェイス『只MIDI』。これについては下のことに注目。

マト0を再生するプログラム。フォーマット0というのは前にも説明したけど、1つのトラックに複数チャンネルのデータが入っているもので、現在市販されているSMFデータのほとんどがこの0なのだ。ちなみに前回紹介した「うまびー」はフォーマット0、1の両方に対応しているけど、それはターボR用だから……とわりきってガンガン活用させてもらおうね。

起動方法

DOS1上で NANPOU. MID



④通常画面 歌詞があればそれも表示される。かわいいとは付属のドキュメントをよく読んでね

テンキーの操作 1:演奏の停止/2:演奏が頭から始まる/3:一時停止(ポーズ)/4:早送り(テンポが2倍)/5:遅送り(テンポが半分)/6:曲の頭に戻る

戯音匠者特製のMIDIインターフェイス『只MIDI』とは

右が作者からいただいた『只MIDI』。これと『PS』でSMFを聴くことができるのだ。ドキュメントの抜粋を載せるので、見ただけで理解できる人のみトライしてほしい。じつは担当はハンダごてをさ

わったことがない。だから質問には何も答えられないからね。

●工作は本人の責任で行ってください。これにより何らかの問題が生じても、作者及び編集部はいっさいの責任を負いません●

只MIDIのテストの方法

DOS1上で MTEST

『只MIDI』の作り方(PS013.DOCより抜粋)

☆MIDIインターフェイスは、どうするの?

……しかし、人生、楽しい事ばかりでは有りません。元来MSXに存在しないMIDIインターフェイス(I/F)を、あなたに作って貰わなければ、PS天国は享受出来ないのです。Oh!!と脅してみましたが、実は大変簡単。一度でも半田ごてを使った事のある方なら、殆ど不安もなく作れる様な物です。費用もせいぜい千円程度の貧乏人仕様!

- 1: DINの5ピン(A)の、ジャック又はプラグ(好きな方)を1ヶ、プリンター用のコネクタ(アンフェノール14pin)を1ヶ、電子部品屋で買います。数百円程度。次に、恐らく同じ店で、「220オームの抵抗」(小さい物が楽)を2ヶ。十円位。ついでに同じ店で、コードも買しましょう。これが無いと、とにかく配線が出来ませんので。とりあえず1mも有ればOK。電気に詳しい方の為に、「シールド線が良いよ」と言っておきましょう。これで百円ちょつとかな?
- 2: コネクタには、小さく「ピン番号」が記して有ります。それを頼りに……
○プリンターの2番=>抵抗1本=>DINの4番(データのbit0)
●プリンターの14番=>抵抗1本=>DINの5番(グラウンド)
……と、2系統の配線をします。これでおしまい。簡単ですね。それでも「あたし駄目な～」とおっしゃる方は、然るべき彼氏を頼みましょう。
- 3: さて完成。で、誰もが不安になるのが、「本当にOK?」という事でしょう。そんなあなたの為に、テストプログラムを添付しました。お手製の(あるいは愛情こもった)I/Fの、プリンター側をMSXのプリンター端子に、DIN側をMIDI音源に差して、「Mtest.com」を実行。GM,GS,MT/CMシリーズ等の音源では、スネアが「どん!」と鳴る事でしょう。目出度い。

>>早い話、単なるケーブルです。送信専用だと、こんな物で十分なのです。怖れる事は何も無いです。ただし、ショートだけは絶対に起こさないように。MSXの破壊すら有り得ますので。

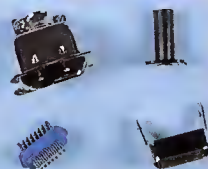
材料

①DINの5ピン(A)のジャック



●秋葉原で買ったら価格は百円

②プリンター用のコネクタ(アンフェノール14ピン)



●価格は260円。4つの部品から成る

③220オームの抵抗



●価格は1つ5円。ノーブランド

④コード(シールド線)



●価格は1m80円。2芯のシールド

★新コーナー「8BARI本勝負」作品募集のお知らせ★
CMのように短い時間の中で視聴者にうつたえることと同じように、なんらかのイメージをもって8小節全1、2くらいはOKの作品にトライしてみてもいい。使用音源や音色のうたわねは忘れないうちにね。

＜Q＞GS音源のリバーブの種類を変えるにはエクスクルーシブメッセージを使わないといけないんですが、どうやうしたらいいんですか。＜A＞MIDIのメッセージは16進数で表わしている。「μSIOS」や「MIDIサウルス」を使う場合はそのままDMPモードでメッセージを送ればよいが、BASICプログラムではそれを10進数に直して2コマンドで送らなければならない。方法は、まずGS音源のマニュアルのPATCHパラメータのREVERB MACROを見て、アドレスの40H、01H、30Hを確認。→右ページ

新
プロの
技わざ

マルチ音源を使用したデモテープ作り

ステレオ定位(PAN)がギターを活かす

by 早坂泰成

早坂泰成/1961年生れ。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

デモテープ作りに必要な楽器はさまざまあるが、今回はその中の1つであるギターに注目してみたい。ギターとひとこといっても、アコースティックギターからエレキギターまであり、最近ではエレアコ(アコースティックギターでありながらエレキギターにもなる)というギターも流行している。これらのギターの種類は音色の違いで使い分けができるが、アルペジオ、ストローク、カッティング、ミュートリードなど、弾き方によってさらに細分化される。これにエフェクター効果などを加えると、ワウギター、ディレイギター、コーラスギターなど、組み合わせによって多種多様なギターサウンドが生まれてくる。

シンセに内蔵されているギターの音色は、これほどそろっていないので、コントローラーやエフェクターを駆使して作ることが必要。しかし、せっかくそうやって作ったギターの音色も同じステレオ定位(以降定位)で録音をしてしまうと、音色の違いがわかりづらく、ライブ感や広がりのないサウンドになってしまいがちだ。そこでポイントとなるのがギターの音色や弾き方によって定位を変えること。そうすることによりギターの音色が生き、広がりのあるステレオライブサウンドを作ることが可能になる。

●ステレオ定位とライブ感覚

定位を決めるにあたっては、演奏しているステージやふだん聞いているステレオ(ラジオカセ)などの定位を目安にするとわかりやすい。たとえば、バックアップ用のエレキギター、アコースティックギター、リード用のエレキギターの3本を使い分けるとき、例に示したように、バックアップ用のアコースティックギターを左(L)、バックアップ用のエレキギターを右(R)、リー

ド用のエレキギターを中央(センター)に聞こえるように定位を決めると、聞きやすくなる。かんたんにいうと、メインとなるリードギターはセンターに、バックアップになるギターはL、Rに振り分けるといいことだ。バックアップ用に関しては、L、R逆でもよい。ほかにも、アコースティックギター3本の場合、やはりリード用をセンター、バックアップ用のストロークをL、アルペジオをRとか、さらにエレキギター3本の場合ならリード用をセンター、バックアップ用のミュートをL、カッティングをRなど、パターンはいろいろある。

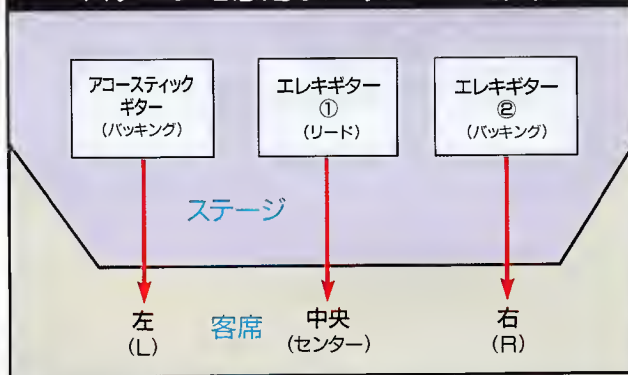
そしてもう1つ効果的な定位の使い方が、前回いったディレイを打ち込みで作る方法。この場合はリードギターであってもL(またはR)にメインのフレーズを打ち込んで、逆のR(またはL)に同じフレーズを遅れぎみに打ち込む(実際にはコピーしてずらすだけ)と、よりステレオ感のあるディレイを作ることができる。

これまでの例はほんの一例で一般的なものだ。特殊な例としては強烈なカッティングやストロークを聞かせるためにバックアップでありながらわざと定位をセンターにするという方法もあり、アップテンポの曲によく表れる。

●コントローラーによるPAN操作

定位の設定はミキサーを使用すればツマミ1つでかんたんにできるが、音源とコンピュータのみで設定する場合は、コントローラーが使用できる音源ならそれで設定ができる。もし定位を設定しないと、ドラムを除いた各音色はセンターのままとってしまう。コントローラーの使えない音源の場合は、システムエクスクルーシブ情報で設定できることもあるので、取扱説をよく読んでみよう。ここではコントローラーで定位を設定で

ステージを想定したギターの定位例



コントローラーの具体的な定位値

楽器名	定位	PANの数値
アコースティックギター	L(左)	1~34
エレキギター①(リード)	センター	64
エレキギター②	R(右)	94~127

きる音源を対象に説明していく。また、音を振り分ける量(数値)を扱うので、PAN(PANPOT)という用語を使う。

まずはコントローラーによるセンターのPAN数値を覚えておこう。センターのPAN数値は通常64で、それを境に1~63がL寄り、65~127がR寄りになるということだ。つまり極端にL、Rに振り分けなければ、Lを1、Rを127にすればよいのである。とくにセンターのPAN数値(64)より1つ2つ加減したところで、ほとんど変わらない。はっきりL、Rと聞こえる数値にしたいなら、Lは1~34前後、Rは94~127前後の範囲にするのがよいだろう。もちろん、その限りではないが。

ギターの場合は、はじめにもいったように多種多様な音色があるので、複数のギターを使うときはトラックごとにPAN数値を変えたり、曲中にコントロールチェンジを入れてPANを設定し直したりするのもおもしろい。ミキサーを使えば操作はかんたんだとはいえ、曲中で定位を変えるということは何らかの手間がかかるわけで、タ

イミングによっては失敗することすらある。録音するにしても、それだけの手間に録り直しを繰り返して、思わぬ時間がかかることもある。その点でいえば、コンピュータ使用のほうが自動的に変えてくれるので、ありがたいものだ。これらのPAN数値は、ギターだけではなくストリングスやホーンセクションなどの構成和音の高音と低音をL、Rに分けるときのにも使える数値なので、大いに利用するとよい。

ステレオ定位の設定はデモテープの「でき」を大きく左右するポイントの1つである。今回の付録ディスクにはアコースティックギター1本とエレキギター2本のアンサンブルを、それぞれL、センター、Rに分けて打ち込んだものを入れたので、参考にしてほしい。

サンプルデータ

これらはSMF(スタンダードMIDIファイル)なので、ハムヒト作「うまびー」もしくは、「ミディコン」でコンバートしてから「μ・SIO」や「MIDIサウルス」で聴く。

ファイル名

GUITAR-A.MID

★今月号付録ディスク作成後に、つれい投稿が、★なんと今号付録ディスクに収録されていた。★の付属ディスクに作り方が載っているMIDIインターフェイス「只MIDI」に対応しているプログラムが送られました。もしかしして、厳密なところのお知り合いの方では、どううれしくなりました。今回は間に合わなかったけど、次号に必ず掲載させていただきますね。こうなったら、少しばかり仕事を勉強して、たれでもMIDIが楽しめるようにならういすね(今回は再録)。

M・FAN スクエア

CONTENTS

- | | |
|--------------|--------------------------|
| P74:ゲームのぞき穴 | P79:Internationalization |
| P75:通り抜けできます | SOFT SHOP TAKERU |
| GTフォーラム | P80:バン通天国 |
| P76:ガマックノ | P82:GM&V |
| P77:イラストコーナー | P83:おはこん |
| P78:同人地下工房 | P84:魔導物語4コマ募集 |



ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介するコーナー。採用者にはブランドディスクを3枚進呈。

市販ソフトがさびしいMSX
だが、ファンダムをはじめ、同
人ソフトなどが力を見せている。

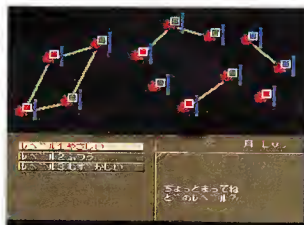
今回は、そのファンダムと同人
から1本ずつピックアップした。
この同人ソフトはTAKERU

で売っているものなので、持っ
てない人は買ってみるのもいい
かもしれない。

エンペーラ2

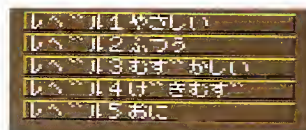
★隠しレベルアップ

Mファン4-5月号のファン
ダムで掲載されていた『エンペ
ーラ2』で、隠しレベルアップを
を見つけました。やり方はとって
もかんたん。最初にレベルを設
定する画面で、ESCキーを押
すと「レベル4 げきむず」とい
うのが出てきます。さらにそこ
でもういちどESCキーを押す



①ゲームをはじめた直後では、レベル1〜3
までしか選択できない

と、今度は「レベル5 おに」と
出てきます。さすがにレベル4、
5はむずかしいです。



②ESCキーを押すことによって、レベル4、レ
ベル5が選択できるようになる

(岐阜県/幸田英隆)

☆エンペーラ2にハマった人で、
レベル3までクリアできる人は、
ぜひ新たなレベルに挑戦してみ
よう。またこれで、徹夜の日々
が帰ってきた!

もににもシアター

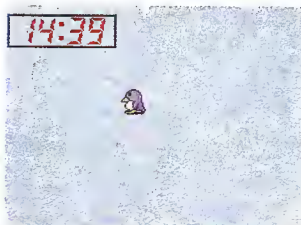
★百烈キックノ

「べんべんクロック」のBGV
がはじまったら、スペースキー、
下、左(右でも可)の順にキーを
押しつづけてみよう。ペンギン
が1回転したあと、百烈キック
を出します。案外気づいてない
人が多いかと思う。

(愛知県/松尾峰昇)

☆このBGVは、本体の内蔵時
計に合わせて時刻を表示し、さ
らにペンギンが画面内を歩きま
わっているものだ。このペンギ

ンは勝手に歩いていてるわけだけ
ど、カーソルキーを押すこと
によって自分で好きな方向に歩か
せることができる。スペースキ
ーと合わせると、回転やおじぎ
などのいろいろな芸をするよ。



①ペンギンがすたすた歩く時刻表示付き
BGV。なかなかかわいい



②百烈キックをするペンギン。「いや」とい
うセリフも表示される

ゲームつまっているという人は、症状をくわしく書いてQ係へ。
そのQならわかるという人はA係へ。採用者には賞金が出るぞ。

[illegible]

④このハガキは絵入りでわかりやすく紹介。
イースはアクションRPGの王道だ

④このゲームは、セーブがカセットテープなので今のターボRユーザーにはつらい

📍オカルト中心のゲームが多かったの
有名な、ソフトスタジオWINGのゲーム

Q ENIXの『ライザー』で「あい
のハート」が月の裏側にある
というのですが、見つかりませ
ん。他の「ゆうじょう」、「ちか
ら」、「ゆうき」のハートは取りま
した。
もうひとつ、同じくENIXの『ザ

ース」でアドラ山頂でライトを取ったあと、ゴーストタウンにいる「マンハンター」という怪物が倒せません。ギャモンというじいさんが手伝ってくれというので、手伝うと昼夜関係なく食われてしまいます。ピストルはおもちゃだし。

(埼玉県・増永晴彦)

Q『クリムゾンIII』で、クリムゾン領域への入口がわかりません。昔、Mファンにのっていた装備などはすべてそろっています。

(滋賀県／はぐれモンスター)

☆ENIXのゲーム2本は、かなり昔のテープ版ゲームだ。知っている人答えて求む。

このコーナーでは、ゲーム以外に関することならどんなささいなことでも答えます。MSXに関する質問、相談を受付中！

GTのマニュアルに載っているダストカバー「DFWVFS A1WX」はすでに在庫切れとのこと。店頭在庫もないそうなので、購入できないと考えたほうがよいだろう。

MSX-JEが起動できなくなったら、まずSRAMの電池が切れていないか調べてください。どうやら、SRAMの電池が切れると内容が消えるだけではなく、MSX-JEがSRAMを読めなくなり暴走するようです(電池が切れていなくてもSRAMの辞書がとんでしまうこともあります)。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「GTフォーラム」係

★MSXも、今は肩身のせまい想いをしないといけないのは実によくやしいものがありますね。それでもMファンはなくさないでください。定期購読になったって私は買いつづけます。MSXにこれだけ力をかけている雑誌に失ってはいけないと思います。きつと購読している人は同じ気持ちのはずです。MSXはほかのパソコンにまだ負けてはいないと思います。MSXほど周囲の環境になじむパソコンは手軽なついでにばいりょう。だから、Mファンも負けないでがんばってください。私は応援しつづけます。 (栃木県/高木章志男・23歳)

あと
チヨット

福島/魔幻遊園
・17歳・女
※秋は葉拾いの
季節ですね

東京/とりボール
・17歳・女
※秋の恋はフォー
ーリンラブ

香川/うす馬鹿
下郎・23歳・男
※月とだんごと
浴衣。風流だね

埼玉/シン・19
歳・男
※ラクトカ木の
雲に隠れてる

山形/紅鶴帆夜
22歳・男
※巨大な葉に、
追われてます

岐阜/田中将司
・21歳・男
※ソビエトは、
もうないよ

兵庫/笑顔でブル
・19歳・男
※やりました拷
問に近い組体操

第8回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマック!**

応募総数344通。無効票20通の
うち、同一アイテムを選んでし
まった人がほとんどでした。

応募者のじつに9割近くの人
が、戦士をタイプゼロしてく
るという異常事態。これは次回
の反省材料として、すぐに対処
したいと思います。そんななか
優勝したのは、皮肉にもタイプ
ゼロではない戦士でした。

「戦士タイプの能力値を毎回
変えてみては?(多数)」

という意見ですが、マンネリ
防止のためにも、この方法は考
慮したいと思います。

「武器の値段と数値変化のバ

ランスが悪い(多数)」

ごめんなさい。毎回、少しず
つ修正していきます。

「戦士の能力値を変化させる
のに修行システムを採用してほ
しい(京都/北村茂勝)」

じつは、このシステムを現在
導入するか検討しています。み
なさんからの要望が強ければ、
やりたいと思いますので、次回
の応募ハガキに賛否を書いてく
ださい。

●今大会模様……

テスト時期と重なり、競争率
が低下した今大会。決勝は川上
猛嗣のボギーと、紫緑龍化ので

戦いに疲れた戦士たちの休息の場は、薄暗い控室のみだ。勝者
は休む間もなくここをあとにし、次なる戦いに挑む。

んでんで争われた。

試合開始直後にボギーの攻撃
を食らってしまったんでん。
しかし、その後の攻撃を持ち前
の素早さでかわし続け、ヒット
アンドアウェイ戦法で、じわじ
わとダメージを与え、ついにタ
イプゼロの牙城を崩し、見事な
優勝を果たした。

●2位～5位の装備

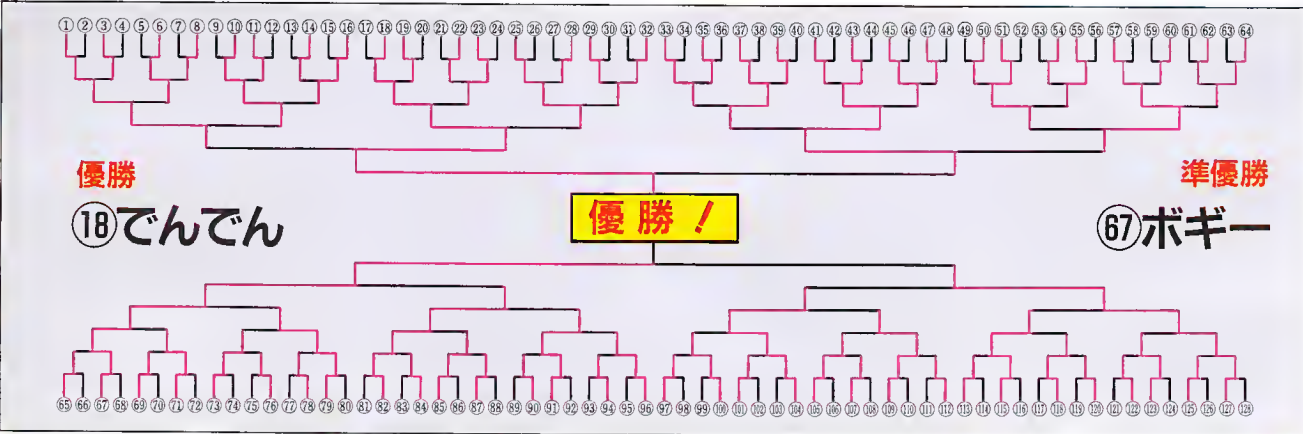
- ⑥7 戦0 武7 鎧× 櫛× ア2
- ④⑨ 戦0 武7 鎧× 櫛× ア3
- ④⑨ 戦0 武7 鎧× 櫛× ア3、5
- ① 戦0 武7 鎧× 櫛× ア3
- ⑤7 戦0 武7 鎧× 櫛× ア3
- ⑧② 戦0 武6 鎧3 櫛× ア5
- ⑩⑤ 戦0 武7 鎧× 櫛× ア1

★優勝者のハガキ

9/7 8
武器 なし
鎧 なし
櫛 なし
アイテム: ユンゲル
3. 素早さの石
5. 幸運の御守 計 480G

戦士名 **でんでん**
お名前 **紫緑龍化**
体15 攻5 防5
素35 運15

●480Gしか使っていないことに注目。天下
一品の素早さで、攻撃を避けまくった



トーナメント進出者

順位	住 所	オーナー	戦士名	No.	順位	住 所	オーナー	戦士名	No.	順位	住 所	オーナー	戦士名	No.	順位	住 所	オーナー	戦士名	No.
1	青森	紫緑龍化	でんでん	18	33	京都	ブイハチ	だん	3	65	岐阜	大谷翼	もつなべ料理店	2	65	香川	白沢雪	アックスビート	66
2	千葉	川上猛嗣	ボギー	67	34	愛媛	アポロン	はにわ	8	66	神奈川	PYS	Pたろー	4	66	大阪	軍師諸葛孔明	超雲子竜	68
3	福岡	酒見良軌	CAV.	43	35	大阪	マサヒロ	強かな戦士くん	11	67	大阪	未央ひとみ	炎狼あきら	5	67	東京	ロビン	ピーくん3オ	70
4	静岡	竹世	葉月緑葉	127	36	福岡	アルマジロ	ねぼすけ太郎	14	68	福岡	顔面凶器	アラブの石油王	7	68	岩手	昆拓郎	ゴキゲンくんC	72
5	東京	T.Y.S	ロルフアル	1	37	神奈川	安倍満	かし1518	19	69	東京	たばしげ	カイン	9	69	神奈川	若明	こくめい	74
6	宮城	放浪公子重耳	水の聖女	57	38	福岡	にゃぎ	クリス＝リート	22	70	和歌山	すじえもん	ラフィアル	12	70	長野	中野倫正	サンマルコ	75
7	大阪	四方雅仁	マーサ 6	82	39	新潟	かくか	あすまろ R	28	71	神奈川	ヨシキ	HIOE	13	71	神奈川	定田逆さ貴	小鳥遊五十六	77
8	大阪	徒手空拳	ウィラム	104	40	大阪	R松井聡一郎	戦士スラリン	29	72	東京	中国義和	薬師はにまる	15	72	京都	ひできだお	焼ダブルソフト	80
9	東京	中山幸広	ソルディス	10	41	北海道	ガンバ800	戦士V9000	35	73	静岡	加藤純一	戦イキタ	17	73	埼玉	オカムラ	天使の首飾り	81
10	大阪	日生田	魔王	25	42	和歌山	ひーやん	魔法使い＝ラース	39	74	東京	歩く大仏	みつあみおね	20	74	東京	Z-80教団	うまそう3世	83
11	神奈川	田口幹也	TKT	37	43	埼玉	悪逆無道	深蔵	41	75	愛知	おねん	みつあみおね	21	75	福岡	戸丸かん	TAITO	86
12	秋田	ヒデグリアス	キャベル	51	44	新潟	早津裕	夏の忘れ物	47	76	京都	西野高正	CAT-R2	24	76	神奈川	山川奈実	発電屋	88
13	埼玉	今森	ウータ	79	45	大阪	NOP	名のない戦士	50	77	奈良	たけのしん	忍者水鏡	26	77	大阪	炎狼あきら	つるせこ軍団	89
14	大阪	山元信二	EF-073	91	46	青森	pipi	ねこ婆	54	78	埼玉	今泉淳子	クーパー捜査官	27	78	兵庫	黒田敦史	つるせこ軍団	92
15	愛知	山下厚志	こずえ	109	47	静岡	仙波基和	オイラーマン	60	79	埼玉	とらよん	水すりりん	30	79	神奈川	紅茶大好き	ディティアー	93
16	岐阜	呉一郎	ブチブル	115	48	東京	波斯丸	ルーディ	62	80	三重	JU Tylor	メタルギア	31	80	埼玉	さかさま	バツちゃん	95
17	東京	黄泉火闘死零	大鉄山十七破	6	49	大阪	六代高校電王	リュート	65	81	神奈川	ゆうさく	噂の盗族	34	81	福岡	S	カイワレ	98
18	静岡	富永奈奈	浜北人	16	50	福岡	文王	復活の太公望	69	82	奈良	奈良県民	関西人Ver 2	36	82	北海道	操魂師＝J	龍鳳	99
19	埼玉	トムキヤット	フェリシア	23	51	広島	NV組なあち	リー華生々木誠	76	83	福島	天人	クリステーナ	38	83	兵庫	自称 鬼神	バワフルおねん	102
20	神奈川	S-TEAM	ラーザ	32	52	愛知	考える酋長	サイコ兄貴+改	78	84	秋田	とらめたぬき	クリノメータ	40	84	長野	長谷川直紀	デブポリタン	103
21	埼玉	中川定	猫耳ねこちゃん	33	53	宮城	一人の生徒	kill中村	84	85	神奈川	シマ	ミステリーイブ	42	85	京都	北村茂勝	オードリー	106
22	京都	のびたくん	でるくるん	45	54	岐阜	ダルマ	オシヨロコマ	87	86	神奈川	佐々木輔	けんちゃん2	44	86	東京	木田征司	SEIJI	108
23	愛知	玉郎	太郎	55	55	東京	吉岡淳	S0デッカー	90	87	石川	池田和則	あほうどり	46	87	東京	井上喜文	タコツボ 2号	110
24	千葉	NV組MIN	須藤	64	56	北海道	とんぬら	へろへろちゃん	94	88	東京	山本陽三	たこの八ちゃん	48	88	神奈川	本田朝幸	水口聖子	111
25	福岡	殺戮面澄	ガーマン	71	57	東京	おじゃ	ラクト＝アイス	97	89	千葉	長沢太郎	6間編成	49	89	宮城	ZIZZY	卵の下半身	114
26	東京	ハトボツボ	マメ	73	58	秋田	稲巻純一	※ なし	101	90	東京	毘沙門	白虎	52	90	兵庫	MSX革命戦	MSX革命戦線	116
27	埼玉	苗木理恵	スーパーゴキ	85	59	東京	Lake	こみなちchan	107	91	大阪	小林創	チーチェン	53	91	栃木	聖流牙龍王	郵便はがき	117
28	大阪	ちんわん	ウィーン＝リア	96	60	東京	死神	リディル	112	92	大阪	向井	島やん	56	92	兵庫	岩崎大輔	ゴマちゃん	119
29	埼玉	TOMO	T/TEIO	100	61	愛知	K.SAVA	ライオス	113	93	青森	AXIZ	シルフィナ	58	93	茨城	ノヒロシ	唯一の電通人	121
30	千葉	塞翁が馬2号	105	101	62	千葉	海バルド	バビヨン山田	120	94	兵庫	アルテバラン	バクテリアン	59	94	福岡	カンパニー	フェムトビコ	124
31	神奈川	高橋豆	ボセイドン	118	63	大阪	津川裕一	ホルストメイズ	122	95	神奈川	どっかの猫	ゴースト	61	95	福岡	M・B・K	アンディーBM	126
32	北海道	斎藤太郎	ルイ	123	64	長野	KKK	ルネ	125	96	大阪	精霊使い	水電	63	96	岐阜	加藤健児	けんちゃん	128

大会規定

「ガマックノ」とは読者から送ってもらうキャラ設定をもとに、編集部で作ったプログラムで戦わせ、どちらかの体力がゼロになるまで対戦して勝敗を決めるゲームのことである。

■大会方法

決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：400人の参加者がいたら、ランダムに対戦させ200人にし、次の対戦で100人にする。まず100人が決定。負けた100人でまたランダム対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、出場者を決定する。

■ライセンスIDの発行

9位までの入賞者に発行するもの。取得したIDは以後、永久

●戦士タイプ

タイプ	体	攻	防	素	運	費用
0	25	20	13	14	5	370G
1	24	22	8	12	3	340G
2	21	15	10	11	2	320G
3	20	10	13	16	0	310G
4	18	11	12	15	3	300G
5	30	6	6	7	4	280G
6	8	30	6	7	4	280G
7	12	7	24	10	2	270G
8	10	5	5	27	5	260G
9	12	10	4	18	17	250G

※体・体力、攻・攻撃力、防・防御力、素・素早さ、攻撃命中率(命)は全員、素手の状態で50%。

●アイテム

番号	名称	効果	値段
1	ユングル	体+6 素+5	115G
2	虎の薬	攻+5 防+1 命+5%	95G
3	素早さの石	素+5 命+10%	80G
4	鹿の薬	防+6 素+2 命+10%	65G
5	幸運の御守	運+10	25G

※同一種類を複数所有してはならない。

に使用することができ、取得以後ID所有者は基本金500Gにボーナスポイントを加算した金額で戦士を雇えるようになる。複数取得した場合はすべてのIDをハガキに明記し、それぞれのボーナスポイントを加算して使用する。今回のボーナスポイントは1位・50G、2位・40G、3位・30G、5位・20G、9位・10G、17位以下はなし。旧ID取得者はそれまでのボーナスポイントを10倍にして使用できる。IDはA10のあとに順位、今回の酒見くんA100343。9位の山元くんA100991という具合。

■戦士の設定

戦士・6種類の能力値をもつ。

- ・体力：戦士のヒットポイント。
- ・攻撃力：与えるダメージの値。
- ・防御力：攻撃を軽減する値。

●武器

番号	名称	効果	値段
1	長剣	攻+8 素+2 命+15%	100G
2	短剣	攻+4 素+1 命+25%	60G
3	斧	攻+11 素+5 命+10%	85G
4	槍	攻+6 素+4 命+10%	75G
5	炎(魔法)	攻+6 体+4 命+20%	75G
6	雷(魔法)	攻+4 体+3 命+20%	65G
7	水(魔法)	攻+3 体+2 命+30%	55G

※武器を装備しない場合、素手(変化なし)で攻撃します。

●鎧

番号	名称	効果	値段
1	龍の鎧	防+10 素+3 体+2	110G
2	青銅の鎧	防+8 素+3 体+2	80G
3	銀の鎧	防+6 素+2 体+2	80G
4	木の鎧	防+4 素+2 体+1	40G
5	皮の鎧	防+2 素+1 体+1	20G

●楯

番号	名称	効果	値段
1	鉄の楯	防+4 素+2 攻+2	80G
2	木の楯	防+3 素+1 攻+1	60G
3	皮の楯	防+2 素+1 攻+1	40G

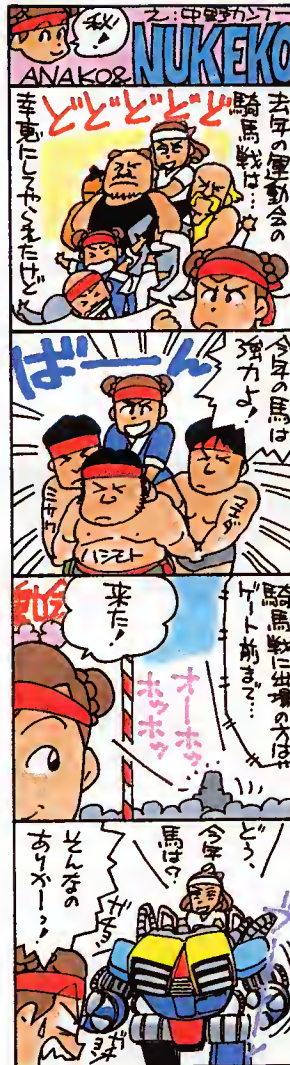
- ・素早さ：先制攻撃率、攻撃回数、攻撃回避率に影響する。
- ・運：クリティカルヒット攻撃確率、攻撃回避率に影響する。
- ・攻撃命中率：全員、素手の状態で50%。

装備品・装備することによって戦士の能力値を変化させることができる。効果は別表参照。

■参加方法

- ①基本金500G(単位はガマック)を使って、戦士を雇い、余ったお金で武器、鎧、楯、アイテムを装備させることができる。武器、鎧、楯はそれぞれ1種類だけ、アイテムは同じものを複数は装備できない。装備の効果は大会終了まで変わらない。戦士だけで装備がなくても大会に参加できる。ハガキに戦士のタイプ、武器、鎧、楯、アイテムをこの順で、番号と名称両方を書いて応募してほしい。あと使った合計金額とオーナー名(6文字以内)、戦士の名前(7文字以内)も忘れずに書くこと。
- ②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。
- ③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本金500Gを上回る場合は無効とする。

- 以上のようなことをふまえ、「ガマックノ」係まで送ること。締め切りは9月26日必着。



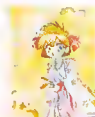
もう
チヨット



愛知/松尾峰昇
・18歳・男
※銀杏の葉がちょっと場違い?



鹿児島/ないにい
・17歳・女
※背景にもうひと工夫ほしいな



東京/水城たま
・19歳・女
※娘!人だと少しさみしいね



新潟/遠名疎夏
・18歳・男
※失恋は人間を成長させるよね



千葉/宗圻安和
・21歳・男
※つい、食べ過ぎてしまう季節



神奈川/山本定吉
・20歳・女
※たまには別の画風もみたいな



埼玉/今泉淳子
・30歳・女
※南国の海辺で何を思うのかな

イラストコーナー お題「秋」「夕陽」

ガチョーン、なんてこった状態のイラストコーナー。見てのとりのスペースしかないのだ。次号は、必ずや復活を遂げることを誓おう。

そんなわけで欄外には、できるだけ多くのイラストを掲載することにした。本来なら、大きく採用できる作品もたくさんあるのだが……。残念ながらアレにひとことはお休み。投稿してくれたみんな、申し訳ない。

次号のお題(11月8日発売)
「冬」「雪」「木枯らし」のどれか
次々号のお題(1月7日発売)
「節分」または「バレンタイン」



祝平安建都千二百年。鳴くも鶯は春が……(大阪)麗華・18歳・女・2P



収穫の秋 このきのこはカーバンクル?和歌山/柑子・15歳・女・1P

赤きんだけど、チャチャじゃないよ娘だよ千葉/陵弥・17歳・女・1P

あともう少し、今度の駅でキミがいなくなる。次に逢えるのはいつだろう、な〜んて考えながら1年以上が過ぎたね。ささや

投稿待ってま〜す♡

次号で採用できる作品は、締め切りまでに届いたものまでが対象となる。9月は26日編集部必着。締め切りをすぎて届いた作品は、次々号採用対象にする。イラストはお題の関係上、ボツになるものはある。ペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効とする。〒・住所・氏名・年齢・学年(職業)・性別を必ず書いて以下の宛て先まで。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「イラストコーナー」係

※イラストコーナーはポイント制になっています。最後に書いてある1P、2P、3Pが今回の獲得ポイントです。これは累積され、その合計ポイントによって賞品をプレゼントします。ポイントがたまったら、希望の賞品を自己申告してください。賞品は以下のとおりです。3P：図書券千円、5P：図書券三千円、7P：好きなソフト1本、9P：図書券1万円。なお、ポイントは賞品と交換した時点でクリアされます。現在のポイントランキングベスト5は1位かたねゆう(9P)、2位：とりボール、水城たま(7P)、3位：綴喜終(6P)、4位：田中将司、遠名疎夏(4P)となっています。みなさん、負けずにドンドン応募してきてくださいな。

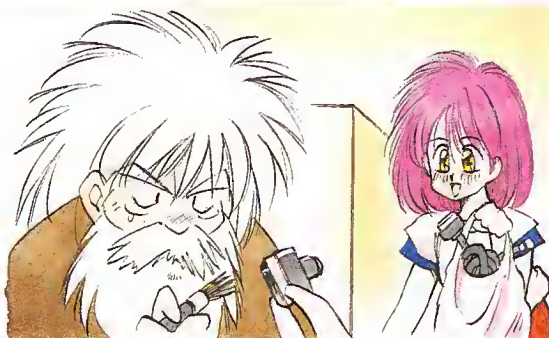
★提案ですが、M・FANスクエアのコーナーなどにMSX通好みの懸賞つきクロスワードを載せては? 問題の難易度は、MSX関連の常識的またはそれよりちょっと上程度、たとえば「2世紀末から3世紀末にかけての中国を舞台とした架空のゲームは?」Mファン編集部がマジョ好きといえは? など。いろいろ楽しくなりそうです。それから、編集部のみよさんのプロフィールを載せて、今いちどこういう人間がMファンを作っているのだ、などというふうにして、読者により親近感を得てもらい、よりにきやかにできるような雑誌にするというのはいかがでしょうか? (東京都/読者面・々感)

同人地下工房

独立コーナーだった同人も、今号からスクエアに吸収された。
1ページでもパワーはあるぞ。今回のテーマは同人ハードだ!

MSXの同人サークルの中には、ハードウェアを作っているところもある。ハンダ小手片手に便利な周辺機器を作るのだ。
チカ：ドクター、パーツさがしてきました〜。
ドクター・コーボー：おつ、待ってあったぞい。では、さっそくはじめとするかい。
チカ：こんなもの買いこんで、一体何をしますんですか?

コーボー：ふっふっふ、もうソフトはありきたりすぎじゃ。これからはハードを制作して周囲の目を引くのじゃ。ほれ、ボサッとせんでお前も作れ。
チカ：え〜っ、わたしこんな回路図見ても、ぜんぜんわからないんですけど〜。
コーボー：ならばワシが教えてやろう。今日は徹夜で制作して、明日パソコンに直行じゃ〜!



同人ソフトならぬ同人ハード!?

MSXの同人ハードといっても、じつはいろいろな物が存在する。その中でも有名なのが2MBの増設RAMである。わがMファンはこの増設RAMを作ったサークルに取材を試みたが、直前になって断られたりして、けっきょく取材を断念せざるをえなかった。たくさんの読者から取り上げてほしいとのハガキをいただいたが申し訳ない。

さて、気をとりなおして、今回は今年の2月に発足したばかりのサークル「M.C.P.」を紹介しよう。このサークルは主にMSXとX68000の活動を中心としていて、このたびX68000のモニターにMSXのRGB画像を映すアダプタを発表した。そこで、さっそくM.C.P.の代表者である真木氏に、そのへんをうかがってきたぞ。

真木氏率いるサークルのメンバーは計5人。みんなよき学生時代の友達で、全員MSXユーザーでもある。さっそく真木氏にこのアダプタを作った理由を聞くと、MSXユーザーは2ピン入力付きのモニターを持っている人が少ない事や、意外にX68000を所有している人が多い事などが大きな理由だそうだ。

「Mファンで人気のCGも、ビデオ映像とRGBでは天と地の差がでますね。」とは真木氏談。なるほど。たしかにCGなどを描くときはビデオ映像だとつらいものだ。X68000のよいモニターをMSXで生かせる点で、これはよいアイデア製品である。

しかし、このアダプタを使用するにあたって犠牲になる点もある。まず、X68000本体とテレビコントロールを接続しているX68000専用ディスプレイが必要であること。さらに映像同期調整のために電源を取るの、ジョイスティックポートを1つ使ってしまうという事だ(これはX68000側のジョイスティックポートでも可)。

アダプタ本体の値段は1500円で販売されている。同人ソフトとちがって、同人ハードは1つ1つが手作りなので、手間を考えればこの値段は安いくらいだ。

このサークルでは、その他にメガドライブ用RGBケーブルやアーケード基盤用のジョイス

ティックインタフェイスなども手掛けている。製品一覧を書いた会報もあるので、興味のある人は切手をはった返信用封筒を用意して、下の住所に問い合わせしてみるといいぞ。

問い合わせ先

〒242 神奈川県大和市下鶴間
2998-7 コーポ金忠2-201
真木様方 M.C.P.事務局



アダプタ本体。8ピンRGB出力を持つすべてのMSXで使用可能だ



まだ0歳のひかる君と真木氏。本人は顔はやめて〜とのことで下を向いている



X68000用のモニターにMSXのRGB映像がはっきりと映っている。これはなかなか便利だ



パソコン情報

9月15日~11月6日

★9月15日(祝)「静岡パソコン22」→静岡産業館 ★9月18日(日)「パソコン42」→都立産業貿易センター/「旭川パソコン3」→道北経済センター/「下関パソコン11」→シーモール下関 ★9月23日(祝)「大阪パソコン33」→大阪府立体育会館/「佐世保パソコン3」→佐世保市労働福祉センター ★9月25日(日)「大分パソコン7」→大分県中小企業会館/「岐阜パソコン11」→岐阜卓商会議所/「豊橋パソコン11」→豊橋市総合体育館 ★10月2日(日)「宇都宮パソコン17」→宇都宮産業展示館/「静岡パソコン23」→静岡産業館/「高崎パソコン14」→高崎地域医療センター/「盛岡パソコン14」→岩手県産業会館 ★10月9日(日)「岡山パソコン23」→みのるのガーデンビル/「金沢パソコン19」→

MROホール ★10月10日(祝)「仙台パソコン30」→仙台産業展示館/「清水パソコン4」→清水マリビル ★10月16日(日)「熊本パソコン18」→熊本市流通情報会館/「札幌パソコン35」→札幌テイセンホール/「高松パソコン14」→四国新聞社大ホール/「名古屋パソコン36」→東別院青少年会館 ★10月23日(日)「パソコン秋まつり」→都立産業貿易センター★10月30日(日)「大阪パソコン34」→大阪国際貿易センター★11月3日(祝)「下関パソコン12」→シーモール下関 ★11月6日(日)「栃木パソコン12」→栃木商工会議所/「新潟パソコン18」→プラザ文化センター ※時間はどの会場も11:00~15:00まで。お問い合わせは、ユウユウ内パソコン事務局(☎03-5821-1811)まで。

internationalization

オランダではあいかわらずMSXがアツいようだ。定期的に送られてくる、MSX CLUB GOUDAのディスクマガジン「QUASAR」もNr. 28をかそ

え、つい先日大阪府の北山健治氏からMCD (MSX Club Drehtsteden) のプロモーションディスクなるものが届けられた。オランダ語はわからな

い、タイトル画面ひとつをとっても、MSXに対する思いの感じられる力作だ。そして今回は、国際MSX評論家の菱田孝次氏による、一年ぶりのオランダMSXフェアの情報もある。

残念なことに写真はないが、その分多くのことをお知らせできるように、文字を小さくして掲載してみたのでゆるしてネ。



Club Drehtstedenのプロモーションディスク。写真はタイトル画面



ディスクマガジン「QUASAR」に入っていた、新作ゲームのメガデモ

国際MSX評論家菱田孝次のオランダMSXフェア情報'94

今年の4月3日に、オランダのティルブルクでMSXフェアが行われました。その新作を中心に、最近の海外MSX新作情報をお届けします。

ゲームは昨年のフェアと比べて元気がありませんでしたが、FLYING BYTESの「NOT AGAIN!」というアルカノイド系のものと、COMPTONの「PIXESS」という迷宮アクションもの、それとUMAから「WITCH'S REVENGE」がリリースされました。

しかしメガデモはあいかわらず元気で、IODグループの新作「METAL LIMIT」はその中でもきわ立った大作でした。

内容は、主人公が謎を解きながらデモを見つけていくというものでした。メタルギア風の画面で、無線を使ったり、ゲームのなかのパソコンを使ったりと、プレイヤーを飽きさせない各種の凝った演出がなされていました。デモの方も、ANMAに匹敵する技術を使っていました。PAL

(50Hz)でしか動作しないため、今のところ日本での販売は予定されていませんが、このような秀作がまだ作られているのは嬉しいことです。また、NOPという新グループからも、MSX-AUDIOのサンプル用RAMを256KBすべて活用したメガデモが発表されました。

毎回フェアのたびにユニークなゲームを出展していたANMAが、今回は何も出なかったのが気になりますが、9月にザンドフォードで行われるMSXフェアに期待しましょう。

9月のフェアといえば、V9990カートリッジとOPLL4 (18chのMSX-AUDIO) の2大新作ハードが販売されるそうです。向こうのアマチュアパワーのすごさにはつくづく驚かされるものです。以上がオランダのMSXフェアに関する情報ですが、ほかにもおもしろいものがあるので紹介します。

MSX CLUB GOUDAのディスクマガジ

ン「QUASAR」を購読している人は知っていると思いますが、27号に圧縮ファイルでMSXエミュレータが収録されていました。これは80386、486等を積んだマシンで、MSX 1が再現できるといったものです(グラフィックボードが必要、ほかにいくつか条件あり)。従来のMSX 1の機能のほかに、マッパーRAMとディスクベリタック(ハードディスクも使用可)が新たに付け加えられています。添付のドキュメントファイルによると、ほかにたくさん機能があるので、まだ動作確認をしていません。作者のコメントによれば、現在はMSX 2のエミュレータを作っているそうなので、もし完成すれば、現在の主流マシンのなかでMSX 2が甦るになります。これは非常に興味深いので、今後も情報集めに専念したいと思います。

エミュレータが改良され続ける限り、MSXは永遠に不滅です。

(MSX CLUB GHQ 菱田孝次)

SOFT SHOP TAKERU

今、何が売れているのか!? 全国のMSXソフトショップTAKERUからの新情報コーナー。

TAKERU売れどころBEST10

1	MSXフリーソフトウェア100選	ファミリーソフト MSX2 600円
2	PROLOGUEすちゃらかディスク3	FRIEVE & SUNDOG MSX2 800円
3	MULTI-PLEX	MIWA ターボR 1300円
4	グラフィサウルスVer.2.0	ビッツ MSX2 4800円
5	イモプロマガジン#2	イモプロダクション MSX2 300円
6	'94春MSXサークルディスクパンフレット#1	SYNTAX MSX2 600円
7	スーパーパッケージ	Romi MSX2 800円
8	Networkers Gift Disk	NGDプロジェクト MSX2 800円
9	BASIC FILER	ROCK SOFT MSX2 500円
10	ほえほえ	プリンナーサ MSX2 300円

※この情報は7月1日～7月31日までを集計したものです。

安い同人ソフトがぜん強し!
フリーソフト100選もロングラン

MSXソフトショップはもうここしかない! と最近いわれている全国のTAKERU。ここはTAKERUでの売上げに基づいたBEST10や、気になる情報をお伝えするTAKERU情報コーナーだ。今MSXユーザーの間で人気のあるソフトを中心にお知らせしていきたい。

それではさっそく左の表を見てみよう。見ておわかりの通り、ランキングの大半をしめるのは同人ソフトである。これは値段が安いことが大きな理由。MSXユーザーは値段にこだわる人が少なく、かなり低価格で提供してくれる。これは買う側にとってもうれしいことだよ。

今回の1位は「MSXフリーソフトウェア100選」。発売は今年1月だったので、もう9か月ものロングランでいまだに順位

を下げる様子もない。TAKERUで2DDディスクが品切れをおこすほどの売れ行きだ。

3位の「MULTI-PLEX」にも注目したい。このソフトはターボR専用の横スクロールシューティングゲームだ。「爽快感」をテーマに作りだされ、高速多重スクロールや、操作線割りこみによりSCREEN5で最大512色表示を可能にしている。技術面でも評価できるソフトだ。MSXの限界に挑んでいるぞ!



なめらかな多重スクロールが気持ちいいMULTI-PLEXは、かなりオススメです

Mファンに
いたい放題!

★編集部のみなさんへ。私は今(8月7日現在)、就職活動とアルバイトで忙しい毎日を送っています。最近ではゲームを送っていませんが、昔作ったゲームがいまも残っているもので、あいまをぬって投稿するつもりです。あと、マシン語ももっとわかりかけてきました。かつてVRAMをのぞくマシン語を実行したときは感動しましたよ。本当に91年5月号参照。これでオレの時代が来た、とか思っていました。マシン語のゲームが完成するまであとどのくらいかかるかわからないけれど、編集部のみなさんがんばってください。

と、あえうす1作品送りします。たぶんオールBASICだと思っただけです。(千葉県ノ市田茂幸・?感)

★いつも楽しく拝見しています。私は、初代MSXからのユーザーです。しばらくのあいだパソコンというやつからは遠のいておりましたが、たまたま近くの本屋に「Mファンなるものを発見し、懐かしさのあまり買ってしまいました。現在のMSX界たるやなんたる閑散としているのだ。ソフトも皆無に等しいし、ハードも入手困難。私が遠のいてるあいだにずいぶん変わってしまったのだ。家にあるMSX2はだいぶ前に壊れていたの、中古で20に買い換えて本当はターボRが欲しかった」、Mファンのアーカイブファイル解凍用TEPSON-PCを購入し、現在MS-DOS、MSX-DOSと格闘中です。最近の機械はメチャ速いけど、なんか使いにくい

パソコン天国

M・FANスクエアの仲間になりガラッと居場所が変わりました。スペースが狭くなっても、密度の濃い内容を伝えるからね。



このごろのネットワーカーたちのようす

最近のネットワーカーたちはどうしているかな?と、ちょっとずつようすを調べてみたのでお知らせしよう。やれハードは製造完了したとか、新作ソフトウェアの発売がほとんどないとか、話題としてはパツとしない

MSXだけれども、ネットワークの中では元気なのだ。なぜなら、ネットワーカーたちは「ここをこうすれば、もっと快適な環境になる」とか「〇〇のプログラムの方法はこうして」とか、ちなみにあふれる実情に左右されな

い、前向きな話題が盛んだから。とはいってもMSXが手に入りにくいというのは本当のようなので、これからでもほしいという人は急いで探したほうがよさそう。

そして今回とくに目をひいた

のがPC-VANの「That's / MSX」の人たち。ここにはMSX ROOM、テクニカル・ノート、開発室という3つのフォーラムがあるのだが、そのうちのMSX ROOMのようすをぜひみんなに紹介したい。

元気がでるMSX ROOM

ということで、何かが始まりそうなPC-VANのMSX ROOMを紹介しよう。ここでは前回付録ディスクに収録した『KJ-FOS』の作者であるきょうじゅさんの名前も見つけた。さすがにいろいろと活躍されているようだ。

ここでは、パソコン通をしていない人のために、どんな感じで1つの話題が盛り上がっていくのかを見せたいと思う。ほんの始まりの部分しか紹介できないが、きっかけとなる書き込みと、それに反応する人たちの書き込みをとおして、ネットワークでの

やりとりの一部でもわかってもらえたらいい。

誌面には載せていないが、こういうやりとりの間にも、新しいネットワーカーが仲間になって参加していきなり、ROM(リード・オンリー・メンバー)状態だった人が名乗りを上げて参加

していきなりと、言葉ではいいつくせないほどの素敵なコミュニケーションがあったことが、書き込みでわかった。担当は仕事上ROMなのでそとMSX ROOMの人たちのやりとりを見ていたのだが、つくづくうらやましくなっていました。

最近のPC-VAN「MSX ROOM」をちょっとのぞくと……

①一人の提案

#5797/5823 MSX ROOM
★タイトル (LJ877131) 94/ 7/12 16:39 (22)
夢大陸欲しい・・・(^.^; (おじたま)

★内容 (前略) ところで皆さんOLTの件なんです、この日ならできるといったような日にちを半月ぐらいの幅で書き込んで決めるなんてのはどうでしょう?

FS- こんPC-VANの皆で、得意な分野を出しあって何かMSXのソフトを作るなんてのはできないでしょうか、一人メインになる人を決めて(技術的に高い人を選ぶなんて事をやるとか(^.^;) その人が注文するものを作っていくなんて方針で、やっぱだめですか・・・(^.^;。

③OLTが開かれた

OLT(On Line TALK)はチャットのこと。①、②の流れをへて、みんなで話し合おうということになり7月16日に開かれた。

④現在の状況は?(7月30日現在)

上のOLTで、みんなで作るゲームの大まかな内容が決まったので、ここからはさらに多くの人の参加による書き込み=話し合いとともに、少しずつ形が決められていった。人それぞれの得意な分野での分業となり、プログラムやグラフィック、シナリオなどが進行中。

②提案に対しての反応(このほかにもいろいろあった)

#5798/5823 MSX ROOM
★タイトル (CKJ48302) 94/ 7/12 21:13 (78)
そういうわけで (長いよ) きょうぢゅ

★内容 (前略)

from:#5797 おじたまさん
》ここPC-VANの皆で、得意な分野を出しあって何かMSXのソフトこーゆーの、じつは私もやりたいんですが、現実にはなかなか難しいですね。漠然と「何かやりたいな〜」じゃ何にも進まないんですね。具体的なプランをばしーつとたたきつければ人が集まるかもしれないけど、そーゆーわけで、何かやりたい人は、やりたいことをばしーつと書き込みましよう (笑)。

#5799/5823 MSX ROOM
★タイトル (DQJ30398) 94/ 7/13 12:33 (21)
こんちす。 (意味不明) ^^ くらねる

★内容 (前略)

話は変わって、おじたまさんのなにか作ろうって話なんですけど、まずジャンルがハッキリしませんよね。どんなものでもいいかな? たとえば実用ソフトとか、グラフィックツールとか、通信ソフトとか。僕としてはゲームを作るっていうのがいいんですけど、うーん、おじたまさんもゲームなのかな? ちょっと、そのへんをお聞きしたいです。それからOLTでですけど僕もいつでもOKです。

#5801/5823 MSX ROOM
★タイトル (QB44871) 94/ 7/13 22:42 (13)
いろいろと BY 正奈

★内容 (前略)

いろいろ出し合ってソフトをつくる>
おもしろそうですね。やってみたいのですが、何をやりたいかかんできません(T.T)。私になにができるかも謎です(爆)。でもそのようにして完成された「水龍の宝珠」は、有名ですね。

チャット>
曜日はいつでもいいのですよ、わたしは・・・ただし夜10:00以降(´;`;)とか……

THE LINKSが9月いっぱいまでクローズ

MSX専用ネットワークである日本テレネットの「THE LINKS」が、今月の9月いっぱいまでクローズされることになった。この「THE LINKS」というのは画像通信がで、ネットワークで対戦ゲームを

行うなど、いつも楽しいイベントを開催していたネットなのだ。このパソコンでも時々紹介し、その前は「THE LINKS INFORMATION PAGE」という独立したコーナーもあったのだ。

ここにはMファンのボード「めいおうせい通信」があった。この「めいおうせい通信」の名前の由来は、会員から編集部へ貰ったメールを、記事として掲載し、それに対して読者から届いたハガキを掲載というシステムをとっていたので、この時間のかかる長いやりと

りを、地球からいちばん遠い惑星との通信にたとえた。

会員の人には「THE LINKS」より直接お知らせが届くはずだ。「THE LINKS」のみならず、編集部に代わってサブコミュニケーターを勤めてくれた人、長い間おつかれさまでした。

フリーソフトウェア・ライブラリ

あちやの昆虫館

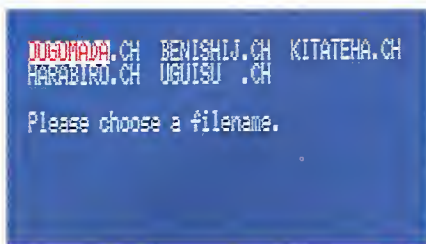
とってもきれいな自然画データを扱う「あちやの昆虫館」は、前からみんなに紹介したいと思っていたフリーソフトウェア。対応しているのはMSX2+以上。作者のあちやさんのドキュメントによると、もともとはTOWNS用に作ったもので、それをMSX版用に作り直したそう。昆虫館用のデータは全部で13種類あるが、付録ディスク

には容量の都合で一部のみしか収録していない。これらのデータはニフティサーブのMSXフォーラムの中にアップロードされているので、興味がある人はこの際ニフティサーブに入会してしまおう。

操作はとてもかんたん。BASIC上で
RUN "ACHA-KAN" とするだけ。

今回のフリーソフトウェア

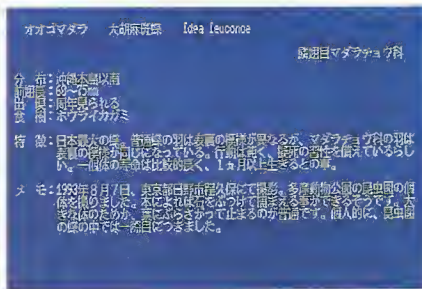
ACHA-KAN.	BAS	KITATEHA.	CH1
CHINYARC.	ASZ	KITATEHA.	DOC
CHINYARC.	BIN	HARABIRO.	CH0
OOGOMADA.	CH0	HARABIRO.	CH1
OOGOMADA.	CH1	HARABIRO.	DOC
OOGOMADA.	DOC	UGUISU.	CH0
BENISHIJ.	CH0	UGUISU.	CH1
BENISHIJ.	CH1	UGUISU.	DOC
BENISHIJ.	DOC		
KITATEHA.	CH0	By あちや	
		※ニフティサーブより転載	



本文のとおり起動すると、この画面になる。ここで見たいものをカーソルで反転させて選ぶ。絵の方を見たいときはF1キー、ドキュメント(解説)を見たいときはF2キーを押す。どちらかを表示させたら、同じキーを押せばまたこの画面に戻る



おごまだらの絵のデータ。画像データはSCREEN12のうちに拡張子がSC0、SC1のものなどが使えるようだ



おごまだらのドキュメント(解説)を表示。このように絵と解説を表示できるツールは用途がいろいろありそうで便利

★パソ通山あり谷あり★

漫画家・弓月光編

今回は漫画家の弓月さんが登場。弓月さんの活躍ぶりは漫画だけではなくパソコンソフト制作やパソコン通信の世界でも有名。超多忙な弓月さんとはメールで原稿を依頼&受け取りという、パソ通を最大限に利用した方法で行った。

♡

まず私がパソコン通信をするようになったきっかけというのは、FM-TOWNSでLucas Filmのゲームの絵を日本向けにアレンジする仕事が入ってTOWNSを無期限貸与されたのですが、付属のアプリケーションにHABITATがあったのが運のつきでしたね。

はじめはHABITATで遊んでいましたが、やがてネットワー

クであるニフティサーブそのものに興味が出てきました。それからですね、本格的にパソコン通信をするようになったのは。ですからもう3年くらいの付き合いになります。

私が現在パソコン通信に使用している機種はマッキントッシュQuadra800(136MBRAM、1GBHDD、256MBRAM Disk)とアイワのPV-AF144V5です。おまに仕事の息抜きのチャットとか、今回のように、こんなふうにもメールでの仕事の打ち合わせなどに利用しています。そのほかには使用機器に関する情報の入手かな。

ネットワーク上では、いろいろな人とのかわりあいがあると

弓月光・プロフィール

1949年12月5日生まれ 高知県出身

昭和43年(1968年)4月号「ジューン」でデビューし、数々の少女漫画を発表。少女漫画の代表作は「ボクの初体験」、「エリート狂騒曲」など。最近では青年誌で活躍し、「甘い生活」(BJ・集英社)が人気連載中。

いますが、私は大抵の方より年上ですので(^)あまり深いお付き合いはしていません。でも、オフラインにくる連中はあまり普通ではないですね(^)私もですが……。また、仕事から他人とのお付き合いが不足しがちですので、ぜんぜん関係のない世界の方々とのお付き合いは何かと刺激になります。人によってはパソコン通信で嫌な思いをしたとかいうトラブルもあるようですが、私の場合は嫌な目

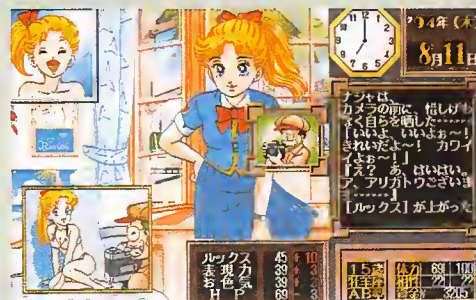
にあいそうなら最初から敬遠しますので、まだそういう経験はありません。

もうちょっと希望をいえば、動画まで送れるような高速通信が一般的になって、世界中のデータが利用できるようになれば、もっと仕事に活かせるのですが。あと、普通の人々がまっ先にまづくのがモデムコマンドだと思いますので、ああいう変なモノは早くなくなってほしいですね。買ってきて接続、即通信OKが理想です。

——パソコン通信のよさを、経験のない人にひとことで伝えるとしたら? (編集部より質問)——

まだまだ普通の人から見れば「怪しい世界」だと思います。まあ「一度やってみなさい」としかいえませんが、それよりなにより早くおじさん、おばさん、小学生でもコンピュータをかんたんにいじれるようになってほしいものです。

♡



弓月さん展のゲームウェア・ジューン・ムーン・C98用・1万2千8百円・徳間書店・インターネット・さすがに絵がきれいノ



原画を160点収録したCD-ROM「弓月光作品集」(ワイドワズ31&マッキントッシュ用・4千8百円・ビレッジセンター)

ドキュメントの読み方

フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントとよばれ、使い方がよく書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

Mファンに
いたい放題
題!

ところがある。それにくらべて780のなんとも使いやすいことかな。昔から使い慣れているせいもある。MSX-FANはMSXユーザーの希望の星、道標であってほしいのです。いろいろ大変だとは思いますが、体に気をつけてがんばってください。岐阜県・寺迫清・感

最新ゲームミュージック
&ビデオ情報

GM&V

猛暑が去る前に、東京を去るかも知れない私だが、サルの中で一番好きなのはワオキツネサルだ。脳が……。 評/高田陽

VIDEO コズミック・ファンタジー銀河女豹の罠一

発売中

ゲームミュージックのラジオ番組「電撃パラダイス」が今年の4月からTOKYO FMに誕生して話題をよんでいる。日曜深夜25時から30分間、パーソナリティの皆川裕子が新作ゲームミュージックの紹介や、イベント・コンサート情報などを紹介している。さらに、今話題のゲームをゲームミュージックを通して紹介したり、リスナーからのリクエストによるゲームミュージックチャートなども行っている。ただ、残念ながら東京ローカル番組なので地方の人は聴くことができない。TOKYO FMが聴ける人はぜひ聴こう。今回はこの電撃パラダイスより、番組のオリジナルステッカーを10名様にプレゼント。希望者はGM&V・ステッカー1枚まで。

PGエンジン、メガドライブで大人気のRPG、待望のOVA化！
——時は銀河連邦基年C.C.0073。人類は科学文明を飛躍的に発展させていた。惑星間貿易が活発になるとともに、高価な積み荷を満載した宇宙貨物船は、激増する宇宙海賊の標的にされた。対応に苦慮する連邦政府に人々が失望し始めた頃、1人の青年、トキダ・ダイゴ(声:玄田哲章)はコズミック・セキュリティ・カンパニー(CSC)を設立。そして、時は流れC.C.0093。銀河の自由と平和を守るCSCコズミックハンターたちの戦いはいまだ続いている。



しかし、そこへ本当の緊急信号が。現場に急行してみると、行方不明となっていた宇宙貨物船と海賊船が交戦中だった。海賊船はすぐに貨物船を制圧し侵入を開始。ユウも貨物船に乗り移る。ところが、貨物船はもぬけの殻で、ひとり妖艶な美女だけがユウを待ち受けていた。ユウを抹殺し銀河中に名を売ろうとする女海賊のベルガ(佐久間レイ)であった。ベルガは、ユウを船内に閉じこめ、プロトン爆弾で貨物船を粉々に吹き飛ばしてしまう……。

発売中/

9月21日

9月24日

10月1日

10月21日

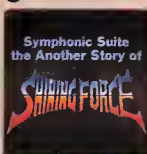
10月26日

11月2日

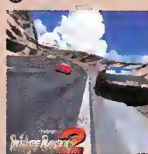
11月3日

- フォーチュンクエスト「タイスをころがせ」⇒3000円/V
- ライブ・ア・ライブ オリジナル・サウンドヴァージョン⇒全41曲。2500円/NTT
- シャイニングフォースCD⇒シンフォニック・アレンジ。2800円/東芝EMI/写①
- ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVol.14 リッジレーサー2⇒1500円/V/写②
- カイザーナックル ZUNTATA⇒オリジナルとドラマ風に。2000円/PC/写③
- ぼっぶるメイルパラダイス⇒ドラマ3編+アレンジ4曲(うち1曲ボーカル)。3000円/K
- CDドラマ・究極戦隊ダダンダーンおそろえ悪魔の陰謀⇒アレンジも4曲。2800円/K
- ときめきメモリアルSDUNDコレクション⇒キャラクターマを中心にアレンジ14曲。2800円/K
- ワイルドトラックス⇒オリジナル・サウンドとSE、アレンジも3曲収録。2800円/ソニー
- 河原崎家の一族⇒パソコン美少女ゲームのオリジナル・サウンド集。2500円/NEC
- NEO・GEDギャルスクラフト⇒千葉麗子が案内役のキャラクタ集。80分4800円/PC
- 光栄オリジナルBGM集11 スーパー三勇士/頂割記⇒音源はスーパーファミ。2500円/光栄
- THE BEST OF KOEI Vol.5⇒人気4作から18曲収録。2900円/光栄/写④
- CDドラマコレクションズ アンジェリック・光と闇のサクリア⇒ドラマ作品。3000円/光栄
- Winning Post⇒人気競馬SLGのアレンジ(サウンドウェア)。2900円/光栄
- 誕生〜ミニアルバム〜⇒2200円/ソニー ●ダイナマイトヘッティ⇒2500円/東芝EMI
- NED・GEDスーパーライブ1994⇒新世界楽曲雑技団SPバンドの演奏。2500円/PC
- ブランドッシュ ピアノコレクション⇒3000円/K
- (仮)ツインビーPARADISE主題歌&挿入歌⇒CDS1000円/K
- MIDI POWER Ver.5.0⇒2800円/K
- ナムコ・ゲームサウンドエクスプレス15「X-DAY」⇒1500円/V
- ナムコ・ゲームサウンドエクスプレス16「アタック・オブ・ザ・ソルギア」⇒1500円/V
- ザ・キング・オブ・ファイターズ94 ●痛快GANGAN行進曲⇒両CDとも1500円/PC
- ラングリッサーII⇒2800円/東芝EMI
- 第8回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜⇒価格未定/ソニー
- 真サムライスピリッツ SNK⇒新世界楽曲雑技団。1500円/PC
- ときめきメモリアル パート2⇒2800円/K

1



2



3



4



※文頭の記号は、●=CD ■=ビデオ、LDです。
文末の記号は発売元略号。
K:キングレコード
P:ポニーキャニオン
V:ビクターエンタテインメント

CD ぼっぶるメイル SOUND BOX'94

発売中

パソコンからスタートし、MEGA-CD、スーパーファミコン、PCエンジンCD-ROM?と次々に移植された人気アクションのアルバム化だ。CD2枚組で、パソコンをのぞくすべてのゲーム機のオリジナル・サウンドを楽しめるという豪華な内容(全65曲)。曲調は多種多様だが、共通しているのは耳で感じる輝きというか、キラキラした印象を与えるサウンドということ。長編追加が歌うCD-ROM版のエンディングテーマ「誰かがあなたを愛してる」のリミックスも収録している。

キングレコード
KICA-1148〜9 3600円(税込)



CD ペア・ナックルIII 鉄拳聖典

発売中

古代祐三ファン待望の「ペア・ナックルIII」のアルバムがリリースされた。今回もIIで肩を並べた川島基宏氏と曲を分け合う形となり、収録曲の内訳は、古代氏8曲、川島氏10曲となっている。第1作でハウスにチャレンジし、一時期訪れたGM界のハウス・ブームの先駆者的な存在となるなど、どうもこのシリーズを自身の実験の場としているような感のある古代氏だが、今回もIIと同様、川島氏と共にハードコア・テクノで勝負をかけてきた。聴くのではなく感じるサウンドを体験してみたいかが。

アルファレコード
ALCA-5006 2500円(税込)



CD ワルビーローズ2 JET イメージアルバム 発売中

ついに、ワルビーローズ2 JETが今や人気ゲームの証であるイメージアルバムになった。フュージョンとテクノの両方の香りがするサウンドが秀逸。時折、使われるアコースティック・ピアノが効果的の

ポニーキャニオン
PCCB-00160 2500円(税込)



CD ヴァンパイア〜サナイト・ウォリアーズ〜 発売中

ストIIのカブコンから新登場の新感覚格闘アクション「ヴァンパイア」のアルバム。アーケードのオリジナル・サントラで、立体音響使用のため音質もマル。ジャズっぽい洗練された曲が印象的だ。

ソニー・ミュージック
エンタテインメント
SRCL-2969 2000円(税込)



CD 誕生〜デビュー

発売中

一流声優のボーカルで綴るイメージCD。声優は主役の3人、富永みーな、笠原弘子、かないみか、ライバル役の島本須美、三石琴乃、天野由梨、日高のり子、皆川裕子、川村万梨阿、佐久間レイ。

NECアベニュー
NACL-1161 3000円(税込)



おはなしこんにちわっ

減ページにともなって、あやうく縮小されそうになったが、ガマックより投稿数の多いおはこんをつぶさせやしない。

Mファンに
いたい放題!

●私は生協に定期購読を申し込みました。ちなみに大阪工大の電子研にはMSX班があるらしい。(大阪・池田圭)

大学生協では本が10%引き。高い本ほどオトク。しかし、うちの大学の生協は、Mファンはおろかゲーム雑誌を1冊もおいてない。まあ、エッチ雑誌もおいてないけどね。(ささや)

●あの黒い「軍歌サービスカー」も、曲をリクエスト制にしたら、街の人気者になれると思うが、どうか。

(愛知・井上博登)

編集部がすぐ近くの路上で、クロネコヤマトの車がじゃままで通れなくなっている黒い車が、スピーカーを使って「じゃまじゃあ、オラオラー、さっさとどかしやがれえ、こんちくしょーがよお」などと駐車違反を注意していた。さっさとこいつらは、一生人気が出ないに違いない。(ささや)

●今になってもなぜか覚えている『スーパーマリオ』の1upキノコの場所……。

(新潟・小林義昌)

かつて3時のあなで森光子が「このたびは、まことに不幸のズンドコですね」とコメントしたときとか、紅白歌合戦で加山雄三が少年隊の「仮面舞踏会」を「仮面ライダー」と間違えて紹介したときとか、どうでもいいようなことは不思議といつまでも覚えてるんだよね。そのグセ、しめ切りとかカンジのことは忘れちゃって、今原稿書いていたりして、いや、まいったね。シャレになってないぞ。(シゲル)

●私の友達M君はファミマガの大技林を買おうとレジに持っていた事があります。私は間違えて98版のサークルIIを買いました。どっちの方がマヌケ

でしょうか。(大阪・宅野和人)

とりあえず、どちらがマヌケだなどいいあっているよりも、M君と仲よくしたほうがいいぞ。あえていうなら、買おうとレジに持っていただけの友人Mよりも、実害の出ている宅野の判定勝ちといったところか。やるな、宅野/ (かき)

●定期購読を申し込んだ。『ソードワールドSFC2』と『かまいたちの夜』のために貯めておいたお金をすべて使ってしまった。どうしてくれる。

(鹿児島・風雅)

そういうのってよくあるぞ。せっかく出た給料をピンレートの麻雀で大部分を失い、なぐさめにビデオを借りたりして。なにやってんだろおれ。

(ちえ熱)

●米軍基地でもらった菓子とやらを知り合いからもらったら、クソまずく、90%くらいがゴミ箱へ直行した。

(神奈川・Satetsu)

人が得体の知れぬ食べ物くれたときは、10%くらいは善悪だが、残りの90%くらいはまずくて食えないなどといった理由からなので、妥当なところだろう。しかし、それでも食べ物を粗末にしてはいけないな。おいしいさん、おばあさんが怒るぞ。反省しろ。(かき)

●僕が新作ゲームの発表会に行ったときのこと。「あ、このゲームのキャラデザイン、たしか松本なんたらって……」と僕がいうと、メーカーの人に「松下進だよね」と訂正されたことがあります。(大阪・宅野和人)

松本といえば、コメデ

宮城・撃退サミ

か、救急車を呼ぶ際のワンポイントアドバイス。電話の所に下記の事柄を記入し貼付しておく

イアンではなく、某国営放送に出演間近で降ろされた松本コンチータしか思い出せないシングルだが、収録済みビデオは手に入らないのだろうか。読者のなかにNHK職員がいたらこっそりシングルあてに送ってくれ。これがいいいばかりに、ハガキを使わせてもらったぞ。すまんな宅野。(シゲル)

●よく、巨人の松井と落合のコンビのことを「MO砲」と表現しているが、あれは「モーロー」とでも読ませたいのだろう。ダサすぎる。シゲルさんコメントを。

(広島・NV組 NARCH)

いまさら、ホモにもプロ野球にも興味のないシゲルだが、やっぱり今年はバ・リーグでしょ。知り合いのゲイバーのお姉さんたち(お兄さんか?)も、イチローは最高よね♡ っているぞ。や、なんだか誤解をまねきそうだが、まあよい。(シゲル)

●Mファンのイラストコーナーで「19歳・女・3P」と書いてあるのを見て、二ヘラッと笑うのは私だけではないはずだ。

(岩手・歩く蓄音機)

こういうネタを見てしまうと、ついつい某少年誌で連載されている野球マンガ「4P田中くん」

を思い出してしまう。4番ピッチャーだからといって4Pはないぞ、ヨンビーは。想像しただけでうらやましくなるではないか。(シゲル)

●バボさんなきあと、だれがアニメオタクを攻撃してくれるのだろうか。

(和歌山・柑子)

柑子も我々といっしょにカラオケに行けば、だれもそんなことをする人間が編集部にいないことを知るだろう。海のトリトンでも1曲どう? (匿名希望)

勇者も腹はへる



●神奈川・蒼竜編織 ンビ行くあてもなく、さまよっていたのはおはこんに載せてみた イラストは93年12月1月号、ファンダムで紹介したサイバゲを題材にしたもの。こんなシンをいくつかの想像しがたが、これは迫力満点でいい!

北に100m?

救急車を呼ぶ際のワンポイントアドバイス

電話の所に下記の事柄を記入し貼付しておく

住所	栗駒町若々崎三島
名前	■■■■■■■■■■
電話	■■■■■■■■■■
目録物	〇〇会社から北へ200m行ったら南へ100m行ったらです(目録物は103物を示す時17東面南北で示すようにする)

※119番にかりに呼あせらず山上の事を読み上げると良いでしょう。

栗駒町デイスター・ビスセンター発行「デイスター・ビスだより第2号」掲載
[何か笑えるのかよく考えてみよう]…ヒント部分

これも愛



おちついて表紙を読め

おちつがない男



元祖MSXユーザーがファイヤ〜



4コママンガ大募集!

Mファンから
ご〜んな賞品を
進呈

TIM4誌合同企画

ファミリーコンピュータMagazine
PCエンジンFAN

メガドライブFAN
MSX・FAN

あのMSX版『魔導物語』のキャラクタが、今やアーケードなどをはじめ『ぶよぶよ』へ移行して大人気!

そして今、TIM3誌(ファミマガ、PCエンジンFAN、メガドライブFAN)で、魔導物語の4コママンガを募集しているのをご存じの人も多いだろ

う。これはキミの描いた魔導マンガが、コミックスになるというものだ。

このコミックスバトルに、ついにMファンも参戦! ここはひとつ元祖ユーザーの意地を見せてやろう! Mファンならではの豪華賞品を用意して、キミの熱い作品を待っているよ!!

コンパイル印・
お好み焼ソースセット



特製テレホンカード

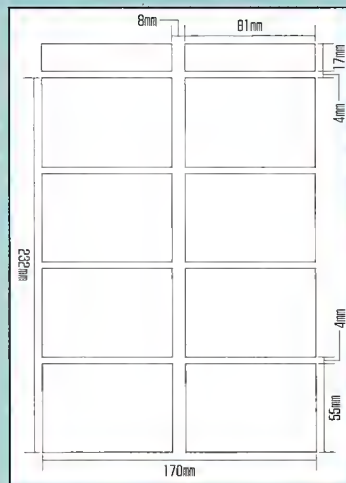
Mファンも
まじえて
大合戦!!

※絵柄は変更される場合があります。

応募のきまり

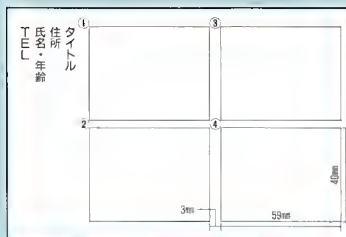
- 応募対象……『魔導物語』や『ぶよぶよ』のキャラクタを使った4コママンガ。規定サイズなら8コマもOK!
- 応募方法……まんが用原稿用紙とハガキによる応募ができます。サイズは下の図を参照してください。作品の裏には必ず住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記のこと。
- 応募資格……プロ・アマを問いません。作品は未発表のものに限ります。

原稿用紙の場合



- 応募作品……作品はカラー、白黒どちらでもOK。必ず黒インク等を使用してください。ふきだし内のセリフは鉛筆で書いてください。
- 賞金・賞品……TIM魔導プロジェクトにて選考。4誌全応募作品からコミックス賞として最優秀者に10万円、2位に5万円、3位に3万円、4位〜10位は1万円、11〜25位は5000円が贈られます。また、26位〜50位は図書券3000円分、51位〜100位までは図書券2000円分が贈られます。さらに、Mファン読者の応募の中から、Mファン賞をプレゼントいたします。
- しめ切り・発表……総合しめ切りは12月31日消印有効。発表はMファン95年4月号誌上にて行います。

ハガキの場合



※掲載時にはタテにならべ直しますのでご注意ください。

※応募作品は原則として返却いたしません。また、入選作品の著作権・諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。



あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN 魔導4コマ係




スーパー付録ディスクの使い方



★今回のバックストーリー★

シニリアの持っていたペンダントが輝き、ロッシュを救ったのだ。それまでの乱心ぶりがウソのように、穏やかな表情をしているロッシュ。「キミのそのペンダントのおかげなのか。そういうと、ペンダントが輝きを増し、浮き上がった。するとどうだろう、シニリアをはじめ皆の傷が癒えていくではないか。母が託してくれたこのペンダントには、いったいどれほどの力が秘められているのだろうか。ふと倒れていたシルクが意識を取り戻した。立ち上がりシニリアのもとへ歩み寄る。「これはどうしたんだ……」。光り輝くペンダントに目を奪われ、不思議な面持ちでシニリアとロッシュを見つめた。傷が治っていることに、驚きの色を隠さなかった。3人はこの光を見つめながら、心が穏やかになっていくのがはっきりとわかった。「シニリア、僕は命を失った。しかし、暗黒組織ゼルタの蘇生術によって生き返った。自分の意思と引換えに……」。ロッシュがこれまでの経緯を語り始めた。

スーパー付録ディスク OCT. 1994 DISK #28

媒体	 ×2	VRAM	128K
対応機種	 	ターボR高速モードに対応	
ディスクNo.1 実質収録バイト数: 1,388,544			
ディスクNo.2 実質収録バイト数: 1,343,488			

●ディスクNo.1 収録作品

①ファンダムGAMES ②CGコンテスト ③FM音楽館
④AVフォーラム ⑤ツール/ ⑥B: ⑦今回の表紙

●ディスクNo.2 収録作品

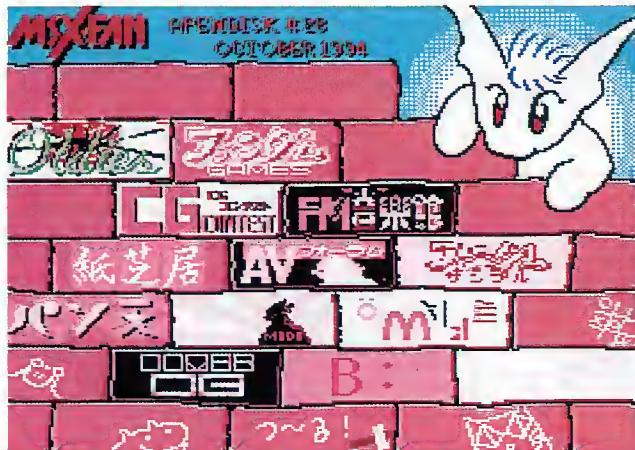
⑧オールディーズ ⑨サンプルプログラム ⑩紙芝居&動画教室
⑪パソ天国 ⑫MIDI三度笠

●容量ギリギリ! めいっぱいの作品

今回は思いきって、付録ディスクのメニューを変えてみました。ブロック塀からのぞいているルーシャオがかわいいでしょ/ 一見地味に見えるこのメニューはカーソルで選ぶと派手な色に点滅しますよ。

とくに今回は「ルーシャオの

冒険」が入らなかったくらいパンパンに詰まっているので手応えありだからね。じつはOrcが何かシカケをしていました。いわゆるロフトってやつですね。これは編集部のほかの人間はだれもわかりません。だれか早く見つけてちょうだい。



●新しいメニュー画面。ちょうどオールディーズを選んでるところだけわかる?

BGM作者のコメント

■Suspicious (タイトルBGM)

なると「ちょっぴりミステリアスなイメージを想定して作りました(後半のA♭dimのコード感はあるかな……)。ところで僕は、前回からデータの作成にSHI-MYAさん作の内蔵OPLLドライバ用エディタ『SMDS』を使っているんですけど、これはMSX用の音楽ソフトにおいて最高の環境です! SHI-MYAさん、ありがとうございます☆」

■Presence of mind (B: BGM)

なると「フュージョンを作ろうかなと思って作りはじめたのですが、なんだかポップスになってます(笑)。たびたび、作りはじめの段階で考えていた曲想と完成時の曲想が大幅に異なるときのある僕ですが、今回は顕著です……。でも曲そのものは気に入ってたりします。軽く聞き流せるBGM向きの曲……かな」

タイトルBGM作って♡

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータで&H0000番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつで、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@VnやYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に「FM音楽館」と同じです(付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください)。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

★私は静岡県某私立大をいちおう卒業した者ですが、実は卒業研究でMSXを使い、卒業研究は「東平洋の地層等層厚図の作成」というタイトルだったんですが、PC-98でデジタル化したデータをMacで作図するという方法で作図しました。ところが、結局Mac側での容量などの都合でカラーコンタクト（等高線を表す）を表現したもので、3日くらいかけて、PC-98で簡易作図プログラムを組み、画像データをMSXのSCREENSにコンバートしました。あとは、ビデオプロジェクターをMSXにつないで大画面で映し出しました。MSXでコンピュータのなんたるかを知り、大学でBAS-ICレベルのプ

Oldies

付録ディスクに入っているサイキックウォーのゲームは圧縮されています。まずはゲームディスクを作成しましょう。フォーマット済みの新しいディスクを1枚用意して、付録ディスクのメニューの指示にしたがって作成してください。作成後はそのディスクがサイキックウォーのゲームディスク本体となります。ライトプロテクトのタブは書き込み不可の状態にしておきましょう。



③3Dダンジョン画面で、左右にピンク色のマークがあるとそこにドアがあります

★ゲームを始める前に

ゲームを始める前にユーザーディスクが必要になります。フォーマット済みの新しいディスクを1枚用意して、ゲーム上からユーザーディスクを作成してください。

★ゲーム中のキー操作

(移動時)

- ↑……前に進む
- ↓……後ろを向く
- ←……左を向く
- ……右を向く
- 〇……さくせん(セーブなど)

(戦闘中)

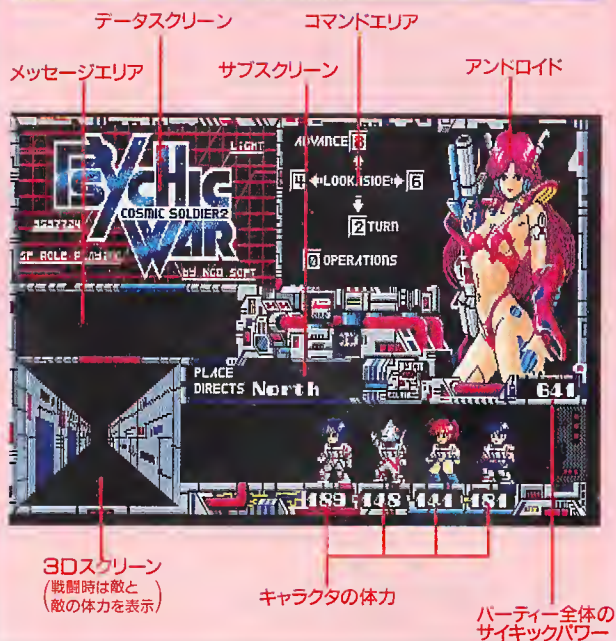
- スペースキー……ビーム
- リターンキー……シールド
- F1キー……ターボガン使用
- F3キー……会話(敵と会話する場合は敵が降参した時のみ)
- F5キー……テレポート(テレポートは必ず成功するとは限りません)



『サイキックウォー』

©1987 KOGADO STUDIO

画面内説明



複写 / 解凍作業について

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたもので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくともだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージにしたがってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍まで自動的にす

みます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができませんが、解凍が始まってから戻るときはリセットしてください。

また、作業を途中までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、

従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

解凍をDOS上から自分でやりたいという人は89ページの表を参考にして、ファイルを調べてみてください。圧縮されているファイル名は「～.LZH」と

なっていますから、わかると思います。

再起動をしたいときには、それぞれに別の方法がありますので、各コーナー記事や使い方ページに書いてある方法をよく読んでから行ってください。

解凍作業の準備

●フォーマットのやり方

複写・解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要です。

- ①BASIC画面でCALL FORM ATと入力し、リターン。
 - ②出てくる最大の数を押す。
 - ③何かキーを押す。
 - ④画面にOKと表示されたらできあがり。
- 空き容量の調べ方

BASIC画面で、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力し、リターン。表示された数値が空き容量で、これが必要DSKFを満たしていればOK。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

CGコンテストのターゲットディスクを作成します
まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA] ←用意したディスク
ESCキー=大メニュー
スペースキー=進む

④画面下段には省略形でメッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れる。ESCキーで大メニューに戻る。スペースキーで先に進む」を意味します

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

今回のファンダムを楽しむにあたって、欠かせないのが友達。いっしょにバスケットボールをしたり、レースをしたり、陣取り合戦ができる対戦ゲームを含むを全11本収録しました。そのうち『SIDEVIEW ATTACKERS』、『マスク狂時代BATTLE』、『Viderepl Jr. ~2秒間の魔術師~』の3本が圧縮ファイルで解凍作業が必要です。

■圧縮ファイル

圧縮ものの作品を解凍作業後、起動させるには①BAS I C上で②DOS (DOS2) 上の「A>」の状態から、以下の命令、コマンドを実行します。

①「SIDEVIEW~」33ページ

①RUN" SIDEVIEW. FDA"

②SIDE

②「マスク狂時代BATTLE」30ページ

①RUN" MASK. FDA"

②MASK

③「Viderepl Jr.」33ページ

①RUN" 2SCMAGIC. FDA"

②2SC

『SIDEVIEW ATTACKERS』はMSX2 VRAM 64K以上の機種に対応している。FS-A IGTで解凍後、DOSから起動させるとうまく作動しません。GTでプレイする人はBAS I C上から起動してください。

■スピードが遅くても『ねこB ASKE』は動く

超熱血バスケットボールゲーム『ねこB ASKE』は、プログラマ的に見ればMSX2 (VRAM 64K) 以上の機種で動きませんが、ゲームのスピードに問題があり、ターボR高速モード専用としました。いくらネコの動きが遅くてもがまんしてプレイできるという人は、BAS I C

上で、

RUN" NEKOBASK. FDA"



MSAMPLE1: BASの実行画面。SCREEN 1とSCREEN 7の画面を合成

を実行して、プレイしてください。

■「Viderepl Jr.」を楽しむために

動画取り込み・再生ソフト『Viderepl Jr.』の本体のプログラムは小さいですが、ムービーデータは約54Kバイトの容量を必要とします。自分で動画を取り込んだりする場合は、様々なプログラムが入っていない『Viderepl Jr.』専用のディスクを作っておくのが望ましいです。

■サンプルプログラム

今回のファンダム・サンプルプログラムは、おもちゃのマシ



MSAMPLE2: BASの実行画面。ページ0とページ1を合成させている

ン語からファイル名、MSAMPLE1 (~2) BAS MSAMPLE1 (~2) SIMの4本のサンプルプログラムを収録しています。走査線割り込みを使って、異なる画面モードを同一画面に表示させることを披露します。サンプルプログラムを実行するには、BAS I C上で拡張子「. BAS」のファイル名を、RUN" (ファイル名)"と打ち込んで実行してください。



AVフォーラム

今回のAVフォーラムはB作品と「旗えていた」エディット用プログラムを付録ディスクに収録。また、23ページには、読者がハガキに書いてきたプログラムをそのまま掲載してあるので、ひさしぶりにプログラムを打ち込んで楽しんでみてはいかが。

■「旗えていた」のエディット

T.Y.S Notosの「旗えていた」はなびく旗を見せられる作品だが、同時に自分だけのオリジナルフラッグを作ってなびかせることも可能だ。右のリストは付録ディスクに収録した星条旗バージョンのデータ部分。つまりエディットはリストを表示させ、直接プログラムを変更させるやり方なのだ。

【パレットの変更】

COLOR=(n, R, G, B)はカラーコードの色を変える命令である。このR、G、Bで赤、緑、青の色の成分を指定し、そ

れをカラーコードnに設定している。つまり、COLOR=(1, 0, 7, 0)はカラーコード1を緑色に設定している。行110~114はそのR、G、Bのデータであり、各行がカラーコード0~4に対応したR、G、Bのデータを持っている。行111は赤の成分(R)が大きいので、カラーコード1は赤を発色させるというのがわかるね。【グラフィックデータの変更】

行116から135のデータ文には旗をドット単位で構成するグラフィックデータ。1ドットごとに先に設定したカラーコードで色を指定している。

エディットは、SCREEN0: WIDTH4 0を実行した画面で行うと便利。カーソルを移動させ、データを変更した行で、必ずリターンキーを押すこと。

旗えていた 星条旗バージョン



データどおりの形になって表示される

```
110 DATA 7,7,7
111 DATA 5,1,1
112 DATA 6,3,3
113 DATA 1,1,5
114 DATA 7,7,7
115 ,
116 DATA 333333333333331111111111111111
117 DATA 303030303030303222222222222222
118 DATA 330303030303033000000000000000
119 DATA 303030303030303111111111111111
120 DATA 330303030303033222222222222222
121 DATA 303030303030303030000000000000
122 DATA 330303030303033111111111111111
123 DATA 303030303030303222222222222222
124 DATA 330303030303033000000000000000
125 DATA 303030303030303111111111111111
126 DATA 333333333333333222222222222222
127 DATA 000000000000000000000000000000
128 DATA 111111111111111111111111111111
129 DATA 222222222222222222222222222222
130 DATA 000000000000000000000000000000
131 DATA 111111111111111111111111111111
132 DATA 222222222222222222222222222222
133 DATA 000000000000000000000000000000
134 DATA 111111111111111111111111111111
135 DATA 222222222222222222222222222222
```


Mファンに
いたい放題／

※MFファンにいたいた放題への投稿募集 MSX・FANを讀んだ感想や付録のディスク等への要望 MSXについて思っていることなどについて、ともしつ便りを寄させていただきます。9月20日くらゐまでに届いたものが12月号への掲載対象になります。あて先は 〒東京都港区新橋4-10-11 T・M MSX・FAN編集部 MFファンにいたいた放題ノ保まで

コーナータイトル	関連記事名	内 容	ファイル名	備 考
Dies④	FAN ATTACK (P 4~7)	「サイキックウォー」	XFD . CDM PSYCHICW. XFD	XFD. COMは「サイキックウォー」の ゲームディスクを作るためのプログラム。
CGコンテスト⑤	ほぼ梅屋のCGコン テスト(P 8~15)	トビラCG/イラスト部門3作品/ぬりえ部門 1作品/ぬりえ部門用教材CG	CGS4XA . LZH CGS4XB . LZH	すべて圧縮ファイルです。
紙芝居&動画教室⑥	紙芝居&動画教室 (P 16~18)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI94X . LZH	圧縮ファイルです。
AVフォーラム⑦	AVフォーラム (P 22, 23)	規定部門/自由部門の作品 旗えていた	AV10 . BAS AV10 . BIN AV-DPEN . BIN FLG-W . AVA	起動用BASICファイルです。 データファイルです。 オープニングのマシン語ファイルです。 BASICファイルです。
ファンダムGAMES⑧	ファンダム (P 28~46) 付録ディスクの 使い方(P 87)	★ねこBASKE SIDEVIEW ATTACKERS マスク狂時代BATTLE European Success ●WALLABY/ RAT 賢派paint イグ三のシッポ PATでJINDORI ●こっカラオケ ★Viderepl Jr.	NEKDBASK. FDA SIDE . LZH MASKA . LZH MASKB . LZH EURDPEAN. FDA WALLABY . FDA RAT . FDA ZEITAKU . FDA IGUZDU . FDA JINDORI . FDA KARADKE . FDA 2SCA . LZH 2SCB . LZH	拡張子「. FDA」のファイルはすべて BASICプログラムです。 拡張子「. LZH」のファイルはすべて 圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプル プログラム⑨	おもちゃのマシン語 (P 55~57)	本誌のサンプルプログラム	MSAMPLE1. BAS MSAMPLE2. BAS MSAMPLE1. SIM MSAMPLE2. SIM	BASICファイルです。 「SIMPLE ASM」専用ソースプログラムです。
MIDI⑩	MIDI三度笠 (P 71~73)	★曲データ SMFプレイヤーと只MIDIの作り方など	MIDI94X . LZH PS013 . LZH	すべて圧縮ファイルです。 ※要MSX-MUSIC
FM音楽館⑪	FM音楽館 (P 68~70)	全12曲	拡張子. FMXファイル PSR . DRG	※くわしくは本誌を参照。 ※要MSX-MUSIC
パソ通天国⑫	パソ通天国 (P 80~81)	☆あちの昆虫館と専用データ	ACHA-KAN. LZH BENISHI. LZH K1TATEHA. LZH HARABIRD. LZH UGUISU . LZH	すべて圧縮ファイルです。
ツール/⑬	ツール/ (P 47~49)	★グラフィックモード変換ツール「SHU」	SHU . BAS SHU2 . BAS SHU . BIN	BASICファイルです。

私たちはMSXが好き。どうしてかって、その持っている能力や機能が私たちにとっても優しいから。そしてやりたいことがやれる、分かってくれるマシンだから、なのだ。べつに会社の名前やブランドが理由で、MSXを買ったり、使ったりしているわけではない。よいものは、よいのだ。

さて、何度か「FORE/」のローナーで紹介していたソニー・ミュージックエンタテインメントのデジタル・エンタテインメント・プログラム(DEP)へ作品を応募した人のなかから優秀だった18

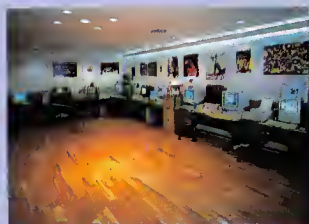
名のために、特別のデジタル・スタジオ「club DEP」が7月にオープンした。昔に比べてパソコンが安くなったからとしても、なかなか個人で十分な環境を揃えるまでにはかない。そういった部分を補うためにも、また音楽やグラフィック、演出といった自分の得意分野を持ち寄ってチームワークでよりよい作品を作り上げるにも、このスタジオは力を発揮するのである。

そして、ここにはマッキントッシュや、IBM、シリコングラフィックス、ソニーのNEWSなどのマシンに、ロー

ランドのキーボード、アドビ・システムのグラフィック・ソフトと何でも一級のものか揃っている。ソフトをクエイトする人には、こういった「やりたいことか何でもできそう」という環境が必要だ。MSXがそうであるように、思いどおりのことができることが大切なのだ。

マシンのブランドに固執せずに、よいものをよいと認めて、何でもやってみようとする姿勢がきつと新しいものを生むに違いない。いいものはいいながら、そのなかからさらにステキな

ものが世に出ていくことができれば、
もっといいに決まっている。それが私
たちの願いでもある。(NORIKO)



⬆️ソフトもマシンも第一級のメーカーばかり

次号12月号は11月8日発売予定(定価1980円)

■発売 株式会社徳間書店 ■発行 徳間書店インターメディア株式会社 ■発行人=山森尚■編集人=北根紀子■編集委員=村田憲生■スタッフ=池田和代+川尻淳史+諸橋康一+山科敦之■アシスタント=板垣直哉+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+柿隆行■広告=和田秀実+加藤千香子+金山久久■販売=遠藤剛+石井基之+吉野なおみ■製作管理=杉山史+佐藤理恵■校閲=山田政幸■製作 ■AD+表紙デザイン=井沢慶二■表紙CG=ホルスタイン渡辺 ■本文デザイン=井沢慶二+TERRACE■イラスト=こまじ+しまづ+どんき+谷村裕樹+中野カンフー/・成田俊宏+野見山つじ■編集協力=平田憲之+横川高広+早坂康成+横川理彦■写真協力=矢俣修三■フィニッシュデザイン=あくせす+トポロポップ■印刷=大日本印刷

大事なお知らせ

ほんとうに残念なのですが、来年の、1995年8月号が最終号となります。前号での定期購読の申し込みが予定数に達するに



昭和62年3月6日に発売された創刊号。ワァリスのマップは歴史に残る巨大なものでした。

至りませんでした。私たちの力不足と反省しています。ごめんなさい。

今後は、どうしても本をたくさん作ることがますます困難となります。本屋さんで毎回購入して下さっている方は、確実に入手するために予約注文をしてください。よろしくお願いします。

また、確実に手に入れていただくために、定期購読も継続して行います。今回はあと5回分、次号以降は1冊ずつ減らしたか

たちで行います(詳細は下記)。

私たちは、出版界の常識ともいべき「突然休刊にする」という行為にあえて逆らって、皆さんにご報告することにしました。もともと読者の方に心配をかけていること自体異例なのですが、ほんとうに申し訳ありません。

今後は、いままで以上に充実した誌面作りをこころがけ、みなさんにうんと満足してもらえるものにしたいと思います。松下電器さん、エクシングさん、

1995年8月号が最終号です。あと5冊発行します。

マイクロキャビンさん、ピッツーさん、そのほか多くの業界のMSXに係わってきた方々が、ユーザーの皆さんに感謝の気持ちを込めて、現在楽しい企画を計画しています。意外な秘密をお知らせできそうです。

私たちちもがんばりますので、各コーナーへのさらなる熱い作品の投稿をよろしく願います。もちろんご意見なども下の定期購読と同じ住所で「Mファンにいいたい放題ノ」係まで。期待して待っていますよ。

定期購読のご案内

休刊までの5冊分まで行います。

奇数隔月1冊発行。5冊分10,000円(送料込み)

※最終号の平成7年8月号まで。

・定期購読の方には、郵送にて毎回発売日に到着するように発送します。(注意：2日前に発送の予定ですが、土日祝日や地域による事情で若干遅れることがあります)

・今回の申し込みで、次号11月8日発売の12月号から、1995年8月号までお届けします。

★締め切り

10月11日(火)必着。

★お申し込みの方法

・申し込みには以下の用紙にもれなくご記入のうえ、現金10,000円(過不足なくお願いします)を、必ず郵便局から「現金書留」にてご送付ください。

・銀行振込は、受け付けておりません。

・郵便局で交付される半券は、お支払いの証拠となるものです。

大切に保管してください。

・お届け先が会社の場合は、必ずセクション名、ご担当者の方のお名前をご記入ください。

・原則的に、いったんご送金いただいた購読料は、*ご返金することは致しかねますのであらかじめご了承ください。

・お問い合わせはMSX・FAN編集部まで(土日、祝日をのぞく月曜～金曜までの午後4時～6時の間受け付けております。

☎03-3431-1627)

★あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア株
MSX・FAN編集部
「定期購読係」

注意ノ) 10月11日(火)までに着くように送ってください。締め切りをすぎると送付できません。

MSX・FAN定期購読申込書

MSX・FANを12月号(11月8日発売予定)から5回分購読します。			
お 届 け 先	ふりがな		
	お名前		
	ふりがな		
	会社名		
	ふりがな		
	ご住所〒	□□□□-□□	
	<input type="checkbox"/> 自宅 <input type="checkbox"/> 会社	※マンション名やアパート名は略さないで記入してください	
	ご連絡先☎	<input type="checkbox"/> 自宅 <input type="checkbox"/> 会社	年齢 歳

申し込みにはこれをコピーしたものを使用してもかまいません。

キリトリ線



申し込み受け付け

●受け付け日

●担当

2枚組

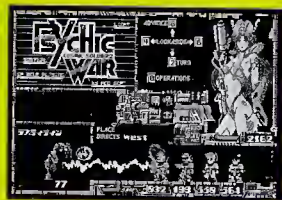
CONTENTS

OLDIES

銀河を舞台にくり広げられる
超能力戦士たちの戦い

『サイキックウォー』

©1987 KOGADO STUDIO



REGULAR

ファンダムGAMES

ファンダム
サンプルプログラム

FM音楽館

AVフォーラム

パソ通天国

MIDI三度笠

ほぼ梅麿の
CGコンテスト

紙芝居&動画教室

タイトルCG★木村明広①・
ホルスタイン渡辺②
BGM★なると

このディスクについてのくわしい内容は、
裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の
手順」、本誌85ページの「スーパー付録ディ
スクの使い方」をお読みください。それぞ
れのゲームの遊び方やプログラムの使い方
については本誌の各コーナーで紹介してい
ます。ディスクの取り扱いに関しては、裏
面の「付録ディスク使用上での注意」をご
らんください。※なお、付録ディスクの内
容は変更される場合があります。



本誌掲載全プログラム収録！

MSX-FAN

10月号特別付録
スーパー付録ディスク

ディスクの起動と基本キー操作の手順

●使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして、使用してください。ちなみに、買ってきたままの状態なら、書きこみ禁止になっています。

●付録ディスクの起動

市販ソフトと同様で、ディスク1をディスクドライブに入れリセットするか、ディスクドライブにディスクを入れて電源を入れると、タイトル画面(MSX・FANのマークの入ったCG)が表示され、BGMが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューでBASICを選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフトの切り換えスイッチがあれば、「切」で起動してください。

●タイトル画面での画面位置の補正

タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示されるので、このワクを目安にして、見やすい画面位置を決めてください。終わったらスペースキーを押すことで大メニュー画面に移ります(この間すこし時間がかかります)。

●大メニュー画面から各コーナーへ

14個のコーナータイトルが表示されている画面が大メニュー画面です。ここで点滅しているカーソルを動かして、スペースキーで決定すると、各コーナーへ入ります。また、ESCキーを押すとカーソルキーの左右でBGMのオン・オフが設定できます。

●各コーナーと説明画面

大メニューから各コーナーに入ったら、まず説明画面が表示されます。もし、そこで大メニュー画面に戻りたいなら、ESCキーを押すことで戻れます。先へ進むならスペースキーを押すのですが、その後の反応がタイプによって異なります。A、B、C、Dの4つのタイプがあります。

・Aタイプ(ファンダムGAMES/FM音楽館など)……小メニューの画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へと進むコーナーもあります。

・Bタイプ(オマケ)……説明画面から大メニュー画面に戻ります。収録されているファイルの説明やメッセージだけが書かれています。

・Cタイプ(B:など)……スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わるとメニュー画面に戻ります。

また、一部の場合を除いて、カーソルキーの上下で前後のメッセージに行くことができます。

・Dタイプ(CGコンテストなど)……圧縮して収録されているファイルを複写・解凍します。

●その他

・タイトルCG飛ばし……起動時に、カーソルの上キーを押したままにしていると、タイトル画面のCGを飛ばして、大メニュー画面から始めることができます。

・ジョイスティックについて……カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。

付録ディスク使用上での注意

★ライトプロテクトタブを下げた状態(開いている状態)でお使いください。

原則として、付録ディスクは、ライトプロテクトタブを下げた「書きこみ禁止」の状態を使うことをおすすめします。こうしておくと、誤った操作やコンピュータの異常動作などが原因の、ディスクの内容が破壊される事故を防ぐことができます。データの保存などが必要な場合は、書きこみ可能な状態にしたユーザーディスクを別に用意してください。

★オートシャッターを手でスライドしたり、中のディスク面に触れたりしないでください。

オートシャッターは、フロッピーディスクのなかでも、たいへんデリケートな部分です。手で触れたり、スライドしたりしないようにしてください。オートシャッターを開けて、中の磁性フィルムに触れたりすると、ディスクの内容が破壊される可能性がありますので十分ご注意ください。

★ケースを折り曲げないでください。 ★磁石をけっして近づけないでください。

薄緑色のプラスチックケースは、薄い磁性フィルムを保護するためのものです。プラスチックケースを折り曲げたり、分解したりすると、中のフィルムを傷めますので絶対にやめてください。また、磁石やテレビ、スピーカーなどの強い磁気を帯びたものに絶対近づけないでください。高温・多湿・ほこりはいうまでもなく、絶対禁止です。

※万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の責はご容赦ください。

ディスクの各部分の名称と働き

シェル(保護用プラスチックケース)

フロッピーディスクの本体は、じつはペラペラの磁性体フィルムだ。傷つきやすく、折れやすい本体を保護するために、この固いプラスチックケースでおおっている。

オートシャッター

ふだんは閉じているが、ディスクドライブに差しこむと、このシャッターが自動的にスライドし、中のフロッピーディスク面が露出される。ディスクの内容の読み書きは、この切れ目越しにおこなわれる。ディスクドライブからディスクを抜き取ると、またもとのようになる。

ラベル面(表)

ディスクの表に貼りつけられ、そのディスクの内容を示すシール。表側だけで終わるタイプと、裏まで巻くようにしてつづくタイプがある。この付録ディスクのラベルは前者。

ハブ

フロッピーディスクは、この金属製の円盤に取りつけられている。フロッピーディスクドライブは、ここを回すことで、ディスクを回転させているのだ。

ライトプロテクトタブ

書きこみ許可・禁止をセットするタブ(つまみ)。このタブを上に移動すると穴がふさがって書きこみのできる状態になり、逆に下に移動すると書きこみできない状態になる。カセットテープ、ビデオテープの誤消去防止用のツメと似た働き。付録ディスクはタブを開けて、書きこみ禁止で使用するのこと。

独占ナマ授業。

'95年度生募集中

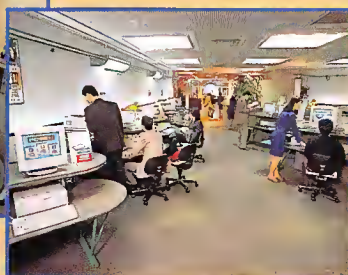
真のプロフェッショナルは、現場を体験しなければ育たない。
だから、アミューズメントメディア総合学院は、第一線の制作現場で
多彩な授業を展開。ナマの雰囲気、プロの実力がダイナミックに
体験できます。まさにエンターテインメント最先端。
きっと君は時代の先をいく。



ポニーキャニオン映像事業本部
マルチメディア事業部

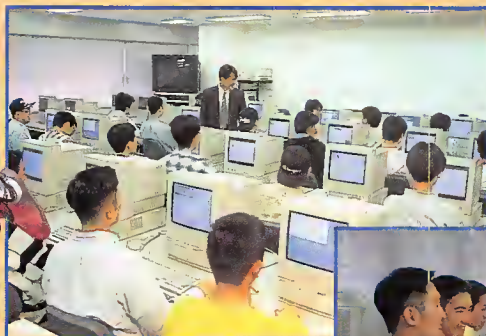


マックレイ



NECショールームC&Cプラザ

CAMPUS LIFE



学院説明会開催
9/15(祝) 10/22(土)
11/23(祝) 12/17(土)
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始
詳しくはお電話で
随時当学院にて個別相談を受け付けています。

特別聴講生
千葉 麗子



フジサンケイグループ

株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名
[デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド]
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科

(2年制) 定員:100名
[コンピュータアニメキャラクターデザイン、CGデザイン]
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科

(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。



東京・恵比寿本校舎

JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分
東急東横線代官山駅より徒歩約3分

学院案内無料進呈

- 申込方法:官製ハガキに1住所 2氏名 3年齢 4学校 5学年 6電話番号 7志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
- あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 MSX A-⑨係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談はお電話で。03-5721-4151(担当:大槻)

Panasonic

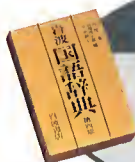
打てば、
字引く。



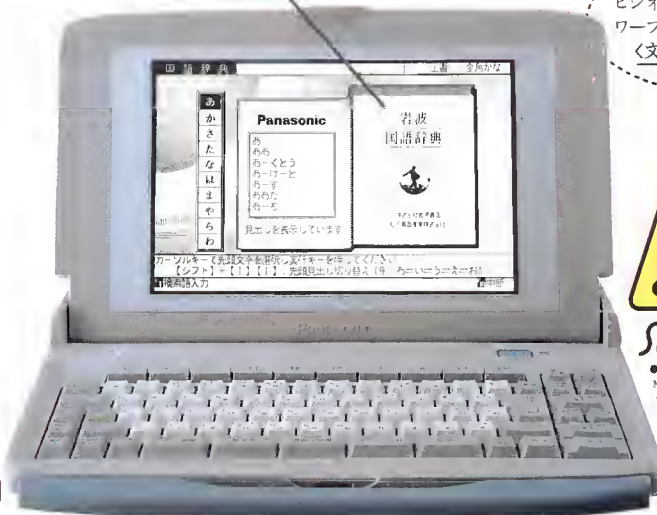
岩波国語辞典内蔵

一瞬で呼び出せる。一瞬で引ける。

- ROM内蔵だから文章を打っている途中でもすぐ呼び出せる。
- 辞典一冊まるごと収録。しかも、逆引き、検索など、電子辞書ならではの便利さがうれしいね。



ビジネス文書も感動のスピーチも。
ワープロが書き方を教えてくれる。
〈文章指南名人ソフト内蔵〉



SL-LA FW-U1J87
標準価格 165,000円(税別)

●外形寸法:382×325×70mm(W×D×H) ●重量:約3.5kg ●ワープロ画面はハコ31画成です ●別売:テリコンサイズ英和・和英辞典カードFW-SJ1211標準価格19,800円(税別) マウスFW-JMU1標準価格5,800円(税別) ●岩波国語辞典は、各道徳書店の登録商標です。テリコンサイズ英和・和英辞典は、H三省堂の登録商標です。 ●お問い合わせやカタログのご請求は、〒571 大阪府門真市大字門真1026 松下電器産業(株) ワープロ事業部営業課MSF係へ

NEW

(誕生、日本語にとことん強い新スララ。)

松下電器産業株式会社

4つの安心

- ①U1サポートセンター: 操作に関する質問に電話でお答えします(電話番号は下記) / 受付時間: 午前10時~12時、午後1時~6時 定休日: 毎週日曜・祝祭日 ②ファクス情報サービス: 知りたい情報を24時間ファクスで提供します / FAX06-906-4000(J87の情報No.109) ③個人授業ビデオシリーズ(有料) ④全国ワープロ教室

※U1サポートセンター: 札幌/011-231-7211・仙台/022-261-9905・東京/03-3437-3794・名古屋/052-951-0541・大阪/06-906-5220・広島/082-248-2801・福岡/092-451-5081 ※①②は、停電や設備メンテナンス等のため、やむを得ず休業させていただく場合があります。

T 1012089101980

©徳間書店インターメディア1994

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089-10

